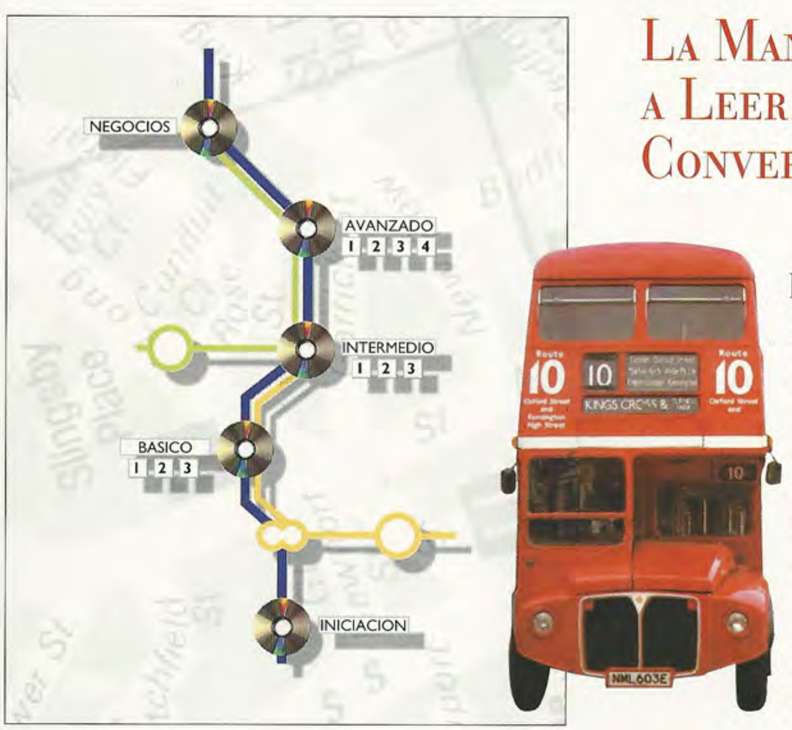

Todos los CD-ROM revisados y calificados
PC - MAC - CD-I - PLAYSTATION - SATURN - 3DO - VIDEO CD
CD-ROM
Número 1
995 Ptas.
LA REVISTA
Zinco Multimedia
ediciones zinco Multimedia
¡EXCLUSIVA!
Pentium OverDrive
La actualización que los usuarios de 486 esperaban
¡Jugar para GANAR!
25 CD-ROMs que le ayudan a jugar mejor
si su disco de regalo no está, pregunte a su proveedor
CD-ROM
LA REVISTA Nº1
Zinco Multimedia
INTERACTIVO
CD ROM BAGAZINE
Computer Game
Johny Mnemonic
Hollywood
Electrónico
TÍTULOS
500 Naciones
Macbeth
English +
VIDEODROME
Ejecuciones
Road House:
De Profesión Duro
ARCADE
Fade to Black
The Need for Speed
Terminal Velocity
BLENDER
johnny mnemonic
DEMOS Vea la página 4
PC: The Need for Speed. Primal Rage. Magic Carpet 2: NetherWorlds. Air Power. Humongous Interactive. CountDown. Catalogue. Playtoons ScreenSaver.
MAC: Pac In Time. Marathon 2: Durandal. Absolute Zero. Dust.
PC & MAC: Qsound, Freehand 5.0, Macromodel.
Analizamos:
Macbeth
Los Archivos del Crimen
X-Men Cartoon Maker
CD-ROMs para niños
20th Century Art
3D Lemmings
Fade to Black
Need for Speed
Apache Longbow
Y muchos más...
00001
8 414090 110976

SOFTWARE **MULTIMEDIA**

PARA EL APRENDIZAJE DEL **INGLES**

English+



La Manera más Rápida de Aprender a Leer, a Escribir, a Comprender y a Conversar con Ayuda de un Ordenador.

English+ es un CURSO ABIERTO: Curso «modular» con el que el usuario puede comenzar en el nivel que posea y terminar en el que desee.

English+ es un curso de APRENDIZAJE INDIVIDUAL: Permite al usuario establecer su propio ritmo de trabajo y evaluar sus progresos.

English+ es un curso MULTIMEDIA: Permite la integración de todos los aspectos de la lengua: lectura, traducción, pronunciación y comprensión oral gracias al uso de audio, vídeo, juegos y textos.

Volumenes de la serie English+: Iniciación, Básico 1-2-3, Intermedio 1-2-3, Avanzado 1-2-3-4, Inglés para negocios.

English+ English+ English+ English+ English+

INICIACION · BASICO 1 · INTERMEDIO 2 · AVANZADO 2 · INGLES PARA NEGOCIOS

SOFTWARE MULTIMEDIA PARA EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS

English+ es más que cualquier otro software educativo.
Con English+ puede:

- Estudiar inglés a su propio ritmo.
- Grabar su voz en un diálogo con el ordenador y después reproducirlo.
- Escuchar cómo se pronuncian correctamente las palabras en inglés.
- Utilizar en todo momento el diccionario inglés-español. Podrá escuchar cualquier palabra que desee.
- Disponer de un libro ilustrado de gramática escrito en los dos idiomas y que además contiene secuencias de animación.
- Ver fragmentos de vídeo.
- Visitar ciudades angloparlantes.
- Hacer turismo por pueblos y ciudades con un plano en la mano.
- Conocer a distintas gentes de habla inglesa y conversar con ellas.

Cuando llegue al último curso de English+:

- Habrá ampliado su vocabulario y comprenderá hasta las conversaciones más complejas.
- Podrá expresar ideas y opiniones sobre gran variedad de temas.
- Será capaz de entender y de escribir los más diversos artículos, cartas y documentos.
- Sabrá más sobre las ciudades y los habitantes de países de habla inglesa.

Disponible en PC CD ROM.

EDUSOFT

Edificio Arcade. Rufino González 23 bis. Planta 1.° Local 2. 28037 Madrid. Tel. 91–304 70 91 Fax. 91–754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91–754 55 40**

El Rincón Editorial

Supongo que esta es la última hoja de la revista que le queda por leer. No es de extrañar, puesto que yo hubiese hecho lo mismo, ¿cómo podría empezar perdiendo el tiempo con esta página en la que sólo hay letras y letras, pudiendo dedicar mi tiempo al resto de la revista?.

Este primer número de CD-ROM La revista es lo suficientemente atractivo para esto, y para algo más.

No les voy a aburrir explicándoles una a una todas las secciones que forman nuestra revista, o los artículos más interesantes que aparecen este mes. Es preferible que usted la lea por sí mismo, y se haga su propia impresión. Pase la página y navegue por *CD-ROM LA REVISTA* sin rumbo fijo; cuando haya terminado arranque su ordenador, ponga nuestro CD-ROM y continúe sacándole partido a su compra.

Si a estas altura de la columna sigue aquí, he de suponer que prefiere que sea yo mismo quien le explique que es exactamente esto que tiene entre sus manos.

En *CD ROM La Revista* cubrimos cada mes toda la gran familia que forma hoy en día el CD-ROM: PC, Mac, CD-i, 3DO, PlayStation, Saturn, CD Vídeo, etc. Un gran espectro por cubrir, que le permitirá estar al día de todo lo referente al mundo CD-ROM, tanto de su plataforma actual, como del resto del mercado.

Algunas plataformas tienen un papel más destacado en nuestras páginas, puesto que están más introducidas, pero esto no significa que vaya a ser siempre así. Nuestra revista va a ser algo con vida, capaz de ir evolucionando y adaptarse a las transformaciones futuras del mundo CD-ROM. Novedades, reportajes especiales, análisis de títulos, la guía, todas estas secciones se complementan cada edición con *CD ROM Interactivo* (nuestro disco de portada). Este disco está dividido en una parte interactiva que por sí sola podría ser una revista, y por las demos que apoyan los análisis de cada mes.

TONY STONE IMAGES

Centrando nuestro interés en este número, tenemos que destacar el completo análisis de programas de entrenamiento deportivo. Son programas que al estilo de los libros de *"Aprenda a jugar a Canicas en 30 minutos ..."*, le permitirán mejorar su estilo en una gran cantidad de especialidades deportivas.

Para nuestros lectores más puristas también hemos investigado las novedosas técnicas de sonido, que prometen traer a nuestros CD-ROM las extravagancias del sonido surround.

Junto a estos artículos hemos analizado los títulos que darán más de hablar en los próximos días: Fade to Black, 3D Lemmings, The Need for Speed (si le apasiona la velocidad le recomiendo que disfrute de la demo de este fantástico juego en nuestro CD-ROM), etc. En nuestro particular *CD-ROM Interactive* hemos prestado una especial atención al cine dentro del mundo informático, con comentarios y análisis de películas como Johny Mnemonic, Hackers, o de cómo se crean películas interactivas en CD-ROM como Wing Commander 3. He de explicarles que el contenido de CD-ROM Interactivo son secciones muy experimentales que iremos renovando y alterando cada mes, a gusto de nuestros lectores. Este mes por ejemplo hemos incluido un fantástico horóscopo multimedia, y un entrañable documental de la historia de los vídeojuegos.

Espero que el contenido de nuestra revista haya cubierto sus expectativas con creces, si es así les espero en su kiosco el próximo mes.



Juan Lesán, Director Ejecutivo
Direcciones EMAIL:
MSN *Joan Lesán*
Compuserve 100547,3224



Discografía

CD-ROM INTERACTIVO

Hiérvalo, cuézalo, métalo en su lector de CD-ROM

Cómo utilizar el CD-ROM INTERACTIVO

Perfore la bolsa, ponga el contenido en una sartén grande, hiérvalo durante 15 minutos y viértalo en un lector de CD-ROM para obtener una deliciosa y cremosa experiencia multimedia. CD-ROM INTERACTIVO es el ingrediente favorito de todo el mundo.

Este mes presentamos una mezcla muy ecléctica en la que encontrarán, como intentaremos que así sea siempre, las mejores demos recién aparecidas que esta vez ofrecemos junto a una fantástica combinación de películas interactivas, dibujos animados, documentales y comedias realizadas con ordenador. (Vaya si le harán reírse...).

Como puede ver en las diferentes capturas que hemos puesto en esta página. Hemos puesto una especial atención en la irrupción del cine en el mundo CD-ROM (Esté atento al próximo número porque presentaremos un nuevo CD-ROM Interactivo rebosante de cosas).

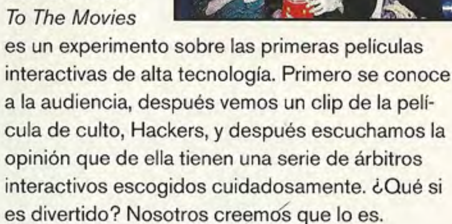
Pero eso no significa que nos hayamos quedado cortos en contenido editorial. En absoluto. De hecho, los discos contienen algunos de los mejores productos de entretenimiento interactivo que nunca hayan salido en un CD de regalo.

Aquí se los mostramos.



Computer Game Years

Por ejemplo, haga click sobre *The Computer Game Years* y empezará una nostálgica visita de la historia de los vídeojuegos que le conducirá desde la simplicidad más pura del primer juego de vídeo que existió –Pong– a la relativa sofisticación de los Atari. Y como complemento, también podrá encontrar algunas secuencias de gente vestida con la moda de los años setenta.



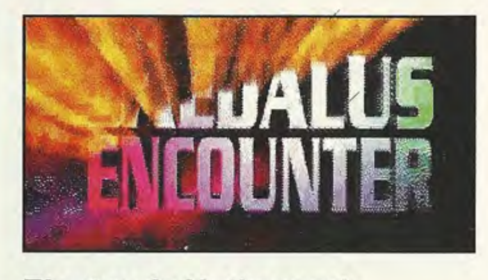
Blender Va al cine

Blender Goes To The Movies es un experimento sobre las primeras películas interactivas de alta tecnología. Primero se conoce a la audiencia, después vemos un clip de la película de culto, Hackers, y después escuchamos la opinión que de ella tienen una serie de árbitros interactivos escogidos cuidadosamente. ¿Qué si es divertido? Nosotros creemos que lo es.



Culky's Revenge

Haga click sobre *Culky's Revenge* y podrá ver una breve y divertida introducción sobre las payasadas del periodista informático de culto, Colin Culk. La poco común técnica de entrevista de Culky –preguntarle a unos dignatarios visitantes de una importante feria de negocios qué es lo que piensan de una fotografía de un luchador para hacer broma– .

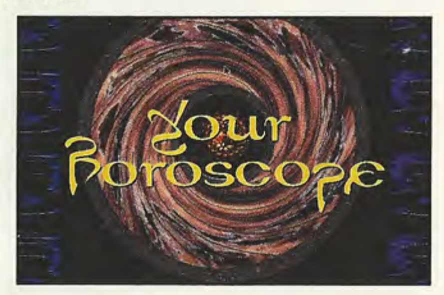


Electronic Hollywood

Si Johny Mnemonic es un viaje interactivo al cine, *Electronic Hollywood* es una viaje interactivo a, bueno, al cine interactivo. Se diseccionan todas y cada una de las películas interactivas desde *Daedalus Encounter* a *Wing Commander*.

Your Horosope

También incluimos su futuro digital en el CD. Se lo leen en inglés los miembros de *They Might Be Giants*. Para que se divierta un poco. Pero si le gusta, por favor háganoslo saber e intentaremos incluir versiones actualizadas del mismo en futuros números.



Cómo empezar

La primera vez que se utiliza uno de nuestros CDs de portada hay que Ejecutar el archivo SETUP.EXE en la raíz del CD-ROM y seguir las instrucciones que vayan apareciendo. En los siguientes números sólo tendrá que hacer click sobre el icono de CD-ROM Interactivo del grupo de programas de **CD-ROM LA REVISTA** que ya tendrá creado de CDs anteriores.

Cuando el disco se haya montado, podremos ver la pantalla con el menú (arriba) que nos ofrece seis opciones interactivas. Para interactuar, haga click sobre cualquier imagen.




Chrome Magnon

Tras esta imagen se esconde la investigación del fenómeno Johny Mnemonic de William Gibson. Aquí lo tiene todo –el libro, la película, el juego interactivo– para que se lo pase en grande y disfrute.

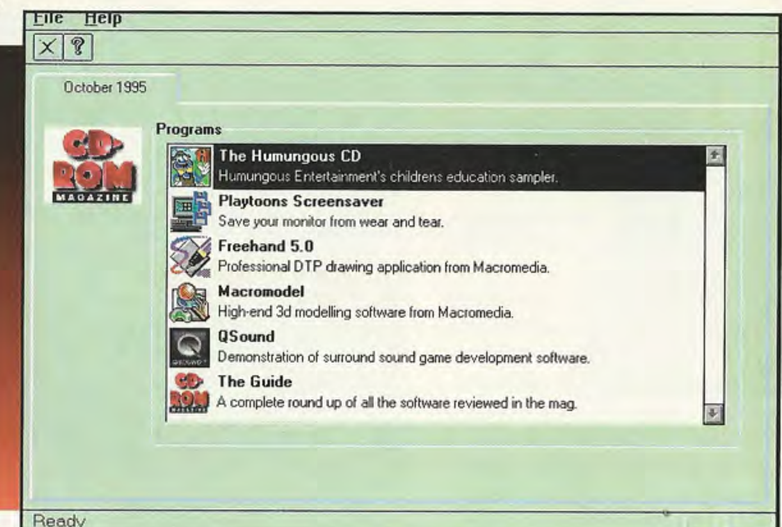
La mayor parte del material es experimental. Es una forma de probar material nuevo y poco corriente y de averiguar qué es exactamente lo que les gustaría a nuestros lectores además de nuestro habitual poupurri de análisis de CD-ROMs interactivos, entrevistas, demos y pruebas de hardware. Ya estamos preparando a fondo el próximo CD de la revista y nos ENCANTARÍA saber si le gusta lo que hacemos. (Vaya a la página 12 para obtener todas nuestras direcciones de correo electrónico y convencional).

Multimedia para PC

NAVEGADOR WINDOWS

La mejor forma de navegar a través de las fantásticas aplicaciones Windows de este mes es utilizando nuestro facilísimo Navegador Windows. Con él, usted sólo tiene que arrancar una aplicación y el Navegador hace el resto.

Para abrir el Navegador Windows vaya a Ejecutar en Archivo en el Administrador de programas Windows. Cuando le pregunte qué archivo quiere ejecutar, escriba D:\BROWSER.EXE (D es el nombre de su lector de CD-ROM) y allí irá. Entonces aparecerá una ventana con el logo de *CD-ROM La Revista* junto a los título de seis aplicaciones, cada una de las cuales con su icono y breve descripción. Simplemente haga doble click sobre el icono de la aplicación que quiera ver. Después de esto, todos los programas aparecerán con sus propias instrucciones de instalación.



¡EXCLUSIVA!

Catálogo Interactivo de Humongous

Está clarísimo, a los niños les encantan los dibujos animados. Y no hay mejor forma de conseguir que aprendan cosas que convencerles que con ello se divertirán. Humongous ha cogido fama precisamente por esto y es el rey de los CD-ROMs animados al estilo Disney. Fatty Bear y Putt-Putt the Car ya son viejos éxitos, pero Humongous está a punto de lanzar más productos estelares. Hace poco nos ha llegado a la redacción Freddi Fish y hemos quedado absolutamente encantados. Se trata de una aventura en dibujos animados totalmente interactiva y, además, educativa. Con la muestra interactiva que les ofrecemos podrá hacerse una buena idea del programa. Lo más normal es que se muera de ganas de avanzar resolviendo problemas y respondiendo a entresijos de matemáticas, pero no espere gran cosa porque sólo podrá ver un puñado de pantallas. Sin embargo sí incluimos todas las animaciones. *The Fram* y *The Airport* presentan un nuevo personaje, Buzzy The Knowledge Bug, y tenemos análisis exclusivos de los nuevos discos en la página 42. Lo mejor de todo es *Putt-Putt Saves The Zoo*, otro producto de la colección interactiva de Putt-Putt que realmente está a la altura de la reputación de Humongous. Aquí dispone de seis pantallas para encontrar el camino hacia Zanzíbar, un cachorro de león, para encontrarse con los hipopótamos y para trotar por la jungla.

CATALOGO INTERACTIVO DE HUMONGOUS
PC — 386/33
4Mb — <1Mb — Win 3.1
☎ Electronic Arts (91) 304 70 91

Para ejecutar la demo, utilice el Navegador Windows para encontrar el icono Humongous (tal y como describimos arriba), haga doble click sobre él y se cargará la pantalla de introducción. Cuando haya elegido cuál de las cuatro demos quiere mirar, simplemente haga click sobre su imagen y la demo se cargará automáticamente. Si quiere salir de las demos haga Alt-F4 y el programa le preguntará si está seguro de ello. Si hace click sobre OK volverá automáticamente a la pantalla principal. Un consejo: ejecútelo con 256 colores para evitar que el programa vaya lento, y ¡a disfrutar!



Salvapantallas Playtoons

Para que coincidiese con nuestro especial sobre Playtoons de este número, Coktel, la empresa de software de la colección Playtoons, nos ha enviado un salvapantallas. El salvapantallas tiene su propio instalador así que no es necesario que usted copie nada manualmente al disco duro, todo se hace sólo.

El Salvapantallas Playtoons aparecerá como una opción más junto al resto de salvapantallas Windows, así que puede activarlo o desactivarlo a su antojo. Las animaciones (tomadas de *Uncle Archibald*) son divertidísimas y vale la pena quedarse sentado un rato delante del PC y dejar que se sucedan sólo para verlas.

Para cargar el salvapantallas de Playtoons, haga click sobre el icono Playtoons en el Navegador Windows. Esta vez las instrucciones están en francés. Simplemente haga click sobre OK para continuar e instalarlo en el disco duro. Cuando haya terminado la instalación, aparecerá una ventana de texto que nos preguntará si queremos reiniciar la máquina. Haga click sobre OK porque el salvapantallas no se cargará adecuadamente si no reiniciamos la máquina.











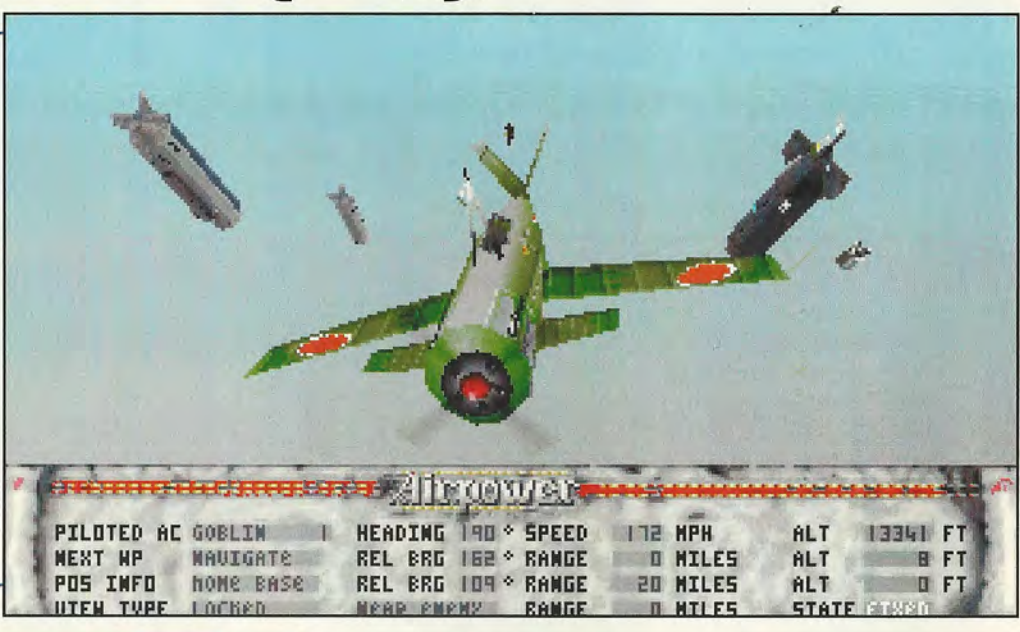
Juegos para PC (Dos)

Air Power

Air Power de Roan Software es un simulador de vuelo que se diferencia de los demás porque tiene línea argumental! Para que se haga una idea del juego, elija la demo automática y después pruebe la misión, completamente jugable, en la que nuestro objetivo es ¡causar tanto daño como sea posible! En esto no hay discusión posible.

AIR POWER (DEMO)
PC 386SX/33
4Mb 11Mb DOS
☎ Proein (91) 576 22 08

Para instalar la demo ejecute el programa DOSDEMOS y elija Air Power o ejecute GO_SMALL desde el directorio \AIR del CD-ROM. Para jugar en VGA, ejecute AIRPOWER desde el directorio recién creado. Para jugar en SVGA, ejecute SVGATEST y después escriba SVGADEMO.





Countdown

CountDown es un concurso de gran éxito del Canal 4 de la televisión británica que lleva un montón de años emitiéndose. Esta versión demo recrea todo el juego y espectáculo en su máximo apogeo.

COUNTDOWN (DEMO)
PC 286
1Mb 0Mb DOS
☎ Pressplay 07 44 1371 873138

Esta demo muestra un solo juego en el que podemos intentar rompernos la cabeza contra nuestro oponente, el ordenador. ¿A ver si puede superar nuestra mejor puntuación (70)?

Para jugar, ejecute el programa DOSDEMOS y elija C4's countdown o ejecute COUNTDWN desde el directorio \COUNTDOW del CD-ROM.

The Need For Speed

Coja la rueda de un resplandeciente Dodge Viper azul y supere a otros siete supercoches en un pedazo de autopista de la costa americana en esta demo completamente jugable del fantástico simulador de carreras de Electronic Arts.

La demo funciona directamente desde el CD-ROM. Para jugar (sin sonido), ejecute el programa DOSDEMOS y elija The Need For Speed. Para jugar con sonido, vaya al directorio \TFS del CD-ROM y ejecute uno de lo siguientes: RUNSB si tiene una tarjeta SoundBlaster o compatible, RUNAWE si tiene una SoundBlaster AWE32, RUNGUS si tiene una Gravis Ultrasond, o RUNWSS si tiene el Windows Sound System y compatibles.

Las opciones gráficas pueden configurarse desde la pantalla principal, al igual que los mandos de control. Los controles por defecto son las teclas del cursor para acelerar/frenar y conducir, A y Z para aumentar/reducir la velocidad (NOTA: incluso si utiliza las mayúsculas automáticas, debe apretar A para salir de la inercia), y la Barra espaciadora es el freno de mano. La tecla C pasa por todas las perspectivas disponibles. Para hacer sonar el claxon apriete H. Encontrará un análisis completo de The Need for Speed en la página 82 de este número de *CD-ROM La Revista*.

THE NEED FOR SPEED (DEMO)
PC 486DX2/66
8Mb 0Mb DOS
☎ Electronic Arts (91) 304 70 91



DOS NAVEGADOR

Puede instalar y/o ejecutar todas las demos PC para DOS desde un sencillo programa de menús llamado DOSDEMOS. Busque DOSDEMOS.EXE en el directorio raíz del disco.

Pulse el botón del ratón para hacer click en la pantalla del título y verá un menú con cinco títulos. Haga click sobre cualquiera de ellos para instalar/ejecutar el juego elegido. Para salir del menú y volver al DOS, elija Exit en la esquina inferior derecha.





Primal Rage

PRIMAL RAGE (DEMO)
PC 486SX/25
4Mb 16Mb DOS
☎ Erbe (91) 528 83 12

Eso de luchar hasta la muerte con dos personajillos en 2D parece divertido. *Primal Rage* tiene lugar en el futuro cuando la civilización, tal y como la conocemos ahora, ha desaparecido y Urth [sic] está gobernado por, bueno, dinosaurios.

Esta demo completamente jugable de este recién estrenado juego de arcade presenta a dos de los personajes, Bizard y Amadon. Puede luchar tanto contra el ordenador como contra otro jugador.

Para instalar la demo ejecute DOSEMOS, elija Primal Rage y siga las instrucciones de la pantalla o escriba GO_SMALL desde el directorio PRIMAL del CD-ROM. Para arrancar el juego escriba RAGEDEMO desde el directorio recién creado.

En el próximo número de **CD-ROM LA REVISTA** les ofreceremos un análisis completo de *Primal Rage*.

Magic Carpet II: Netherworlds

Magic Carpet, el juego del año de la temporada pasada, ya tiene secuela. Y, aunque parezca increíble, *Magic Carpet II*, subtitulado *Netherworlds*, ¡aún tiene mejor pinta que el original! Como dice Bullfrog: «Es más rápido, más tétrico y más sanguinario...»

Nuestra demo incluye tres niveles. Uno de ellos es completamente jugable, los otros dos son demos automáticas que muestran lo que podemos esperar del juego en su versión completa.

Para instalar la demo ejecute el programa DOSDEMOS y elija Magic Carpet II. O bien ejecute NWSETUP y después NWDEMO desde el directorio raíz del CD-ROM. Los archivos de datos se copiarán a un directorio que se llamará \NETHERW en nuestro disco duro. (*Nota:* Cuando arranque el juego por primera vez, tendrá que elegir un idioma. Haga click sobre el botón que hay debajo de la bandera para cambiar el idioma y después en el botón superior para confirmar la elección). Desde la pantalla del menú principal, elija el icono con el interrogante para obtener la lista de las teclas especiales. El icono de la izquierda empieza el nivel jugable, mientras que los dos iconos situados a la derecha del interrogante arrancan las demos automáticas. Cuando entre en el juego, siga las instrucciones de la pantalla, le darán consejos sobre qué debe hacer y cómo.

MAGIC CARPET II: NETHERWORLDS (DEMO)
PC 486DX2/50
8Mb 3.5Mb DOS
☎ Electronic Arts (91) 304 70 91

Magic Carpet II está aún en fase de prueba. El producto final debería estar a punto para que podamos analizarlo el mes que viene.



Aplicaciones para PC y Mac

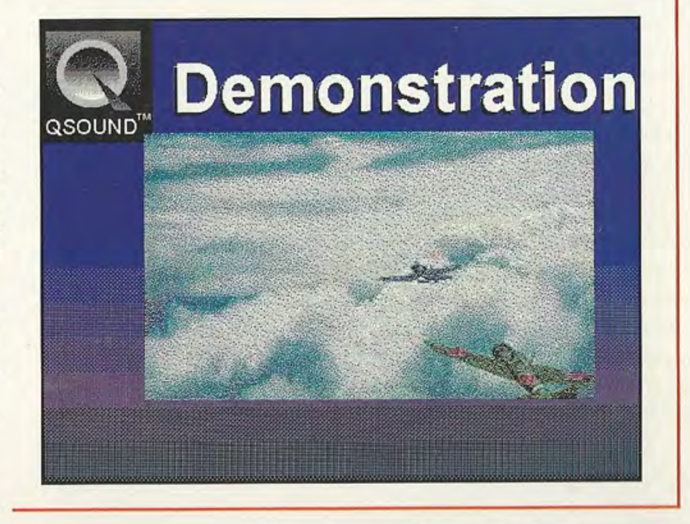
QSound Demo

Hasta ahora, lo que más había centrado la atención de los desarrolladores de aplicaciones o juegos multimedia era su aspecto más que su sonido. En nuestra sección Doom With Boom de este mes (vaya a la página 26) echamos una mirada a las tecnologías alternativas de sonido ambiental. La más prometedora de todas ellas (al menos por lo que respecta a los juegos) es la llamada *QSound* y es la que mostramos en esta demo.

QSound utiliza altavoces estéreo estándar para generar sonido que parece moverse en tres dimensiones. No va a creer lo que sus oídos escucharán con la carrera de coches de fórmula uno.

QSOUND DEMO
PC 386
2Mb 4.6Mb Win 3.1
☎ QSound 01285 644391
MAC 68030
2Mb <1Mb Sys 7.0
☎ QSound 07 44 1285 644391

Cargar la demo para PC es fácil con el Navegador Windows, simplemente haga doble click sobre el icono QSound. ¡Pero tenga cuidado! La demo se tomará algunos minutos para cargarse y puede llegar a pensar que el ordenador se ha colgado. Los resultados, sin embargo, harán que haya valido la pena esperar. Hemos reproducido los mismos archivos de sonido para el Macintosh. Simplemente haga doble click sobre ellos en la carpeta QSound y siéntese, porque le sorprenderán. Necesitará, naturalmente, altavoces estéreo para poder experimentar el verdadero alcance de *QSound*.

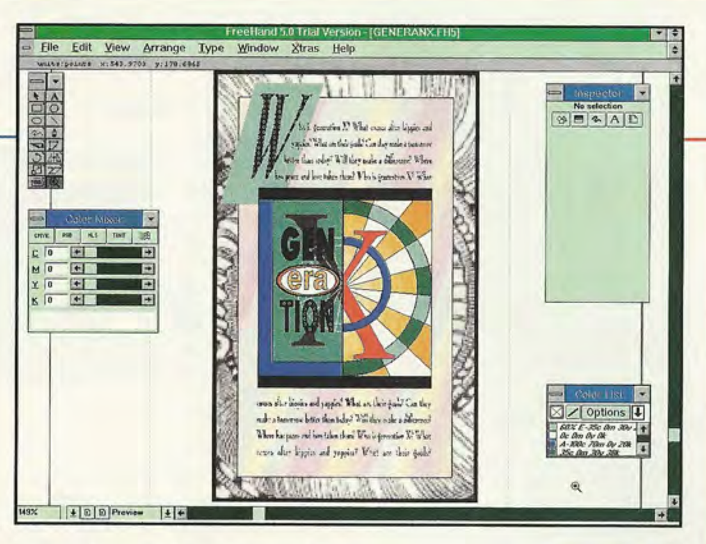








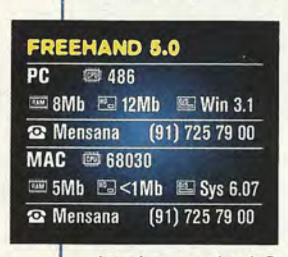
Aplicaciones para PC y Mac



Freehand 5.0



Le presentamos el primero de uno de los dos jugosos productos del editor de software de aplicaciones multimedia líder mundial. Todos conocemos las posibilidades del software de autor multimedia Director de Macromedia (una proporción notable de los discos que compramos están realizados con este software) pero esta compañía tiene muchas más cosas además de Director. *FreeHand 5.0* es una herramienta de dibujo muy poderosa y se utiliza enormemente en la industria gráfica, de edición y multimedia. Lo que aquí le ofrecemos es una versión con todas las opciones activas (excepto la de imprimir y guardar), para que pueda probarlo y sacar sus buenas conclusiones del software. Aquí tiene muchas posibilidades (la mitad de la diversión es investigar uno mismo). Pero brevemente le podemos decir que verá diversas y pequeñas ventanas flotantes de opciones, siendo la mayor la ventana de herramientas en la esquina superior izquierda de la pantalla. La mayoría de iconos de herramientas dejan bastante claro cuál es su función y podemos hacer doble click sobre ellos para que se nos abran más opciones. También hay un exhaustivo sistema de ayuda. Para ejecutar la demo, deberá hacer cambios sobre su archivo AUTOEXEC.BAT, el archivo que carga automáticamente los programas al arrancar el PC. Le preguntará si quiere hacer cambios y guardará una copia de su archivo AUTOEXEC.BAT inicial.



FREEHAND 5.0		
PC	486	
8Mb	12Mb	Win 3.1
Mensana		(91) 725 79 00
MAC	68030	
5Mb	<1Mb	Sys 6.07
Mensana		(91) 725 79 00

El instalador crea automáticamente en el escritorio un grupo de programas nuevo denominado FreeHand 5.0, completado con los iconos que nos conducen a la aplicación, después de reiniciar la máquina. Simplemente haga doble click en el icono FreeHand 5.0 en el grupo de programas recién creado y allí vamos.

Para cargar la aplicación en el Mac simplemente haga doble click sobre el icono FreeHand 5.0 en la ventana 13 del CD-ROM y siga las instrucciones de la pantalla. Para más detalles consulte el archivo README en el grupo de programas FreeHand 5.0 del PC o el archivo README de la ventana FreeHand 5.0 del Macintosh.

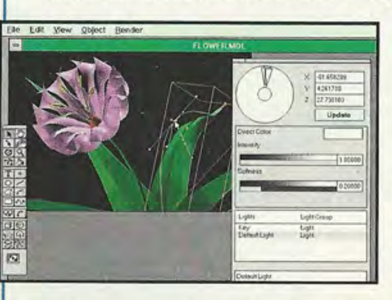


Macromodel

MACROMODEL (DEMO)		
PC	386/25	
8Mb	6Mb	Win 3.1
Mensana		(91) 725 79 00
MAC	68030	
8Mb	6Mb	Sys 6.07
Mensana		(91) 725 79 00

De nuevo tenemos una demo con todas las opciones excepto la de guardar. Esta vez se trata del poderoso paquete de modelado en 3D de Macromedia. Macromodel es un programa bastante complejo que puede costarnos un poco de controlar, pero lo mejor para descubrir todas sus posibilidades es empezar por fisgonear entre los ejemplos del disco. Cuando ya estamos dentro de Macromodel, vaya a Open en el menú File de la barra de menús. Elija el lector D: (o sustituya la letra por la que corresponda al lector de su CD-ROM), dentro de la carpeta Macromdl podrá encontrar una carpeta llamada Examples.

Aquí tiene dos archivos, uno llamado FLOWER.MDL y el otro TAPE.MDL. Simplemente haga doble click sobre ellos y se cargará una imagen en 3D. También hay otro ejemplo de un prototipo de PDA (Personal Digital Assistant) llamado FINAL.MDL en la carpeta Demofile en Macromdl.

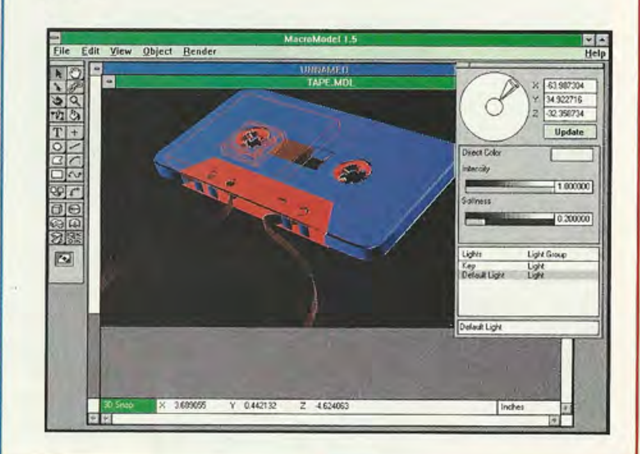


Para empezar a modelar objetos en 3D, primero haga click sobre una parte del objeto. Esto abrirá un recuadro rojo que señalará las dimensiones del objeto. Para modificar su contorno haga doble click sobre él y volverá a aparecer el mismo recuadro pero con unos pequeños cuadrados rojos que indicarán los puntos de definición del objeto. Mueva la flecha sobre estos cuadrados y, si son puntos movibles, la flecha se convertirá en un pequeña cruz gris. Cuando aparezca esta cruz, haga click en el ratón y muévala para modificar el contorno del objeto. Es mucho más sencillo de lo que parece.

Para generar sus propios objetos, primero defina una línea en la pantalla utilizando las herramientas de la sección intermedia de la selección flotante de herramientas. Cuando ya haya creado el plano que desea, selecciónelo (se vuelve rojo) y haga click sobre un botón de herramientas de objeto. Después dibuje una línea a través de su línea seleccionada y aparecerá la imagen en 3D. La relación entre la línea dibujada y el contorno generado se hace evidente en unos momentos y entonces podemos editar el contorno como hemos explicado en primer lugar.

Macromodel no necesita un instalado para su versión PC. Haga doble click sobre el icono de Macromodel en el Navegador Windows y se cargará. Para más detalles, pruebe el archivo README en la carpeta Macromdl del disco.

Para el Macintosh, haga doble click sobre el icono Macromodel en la carpeta Macromodel y la aplicación arrancará. También hay un archivo README al lado del icono.



Juegos para Mac

Marathon 2: Durandal



Y aquí lo tenemos, la segunda parte de uno de los mejores juegos que han existido para Mac. *Marathon 2: Durandal* sigue el mismo estilo que su predecesor –más conocido como Doom– pero con algunas mejoras aquí y allá. Entre ellas podemos incluir los paisajes exteriores, los sonidos ambientales, las panorámicas de 16 bits a toda pantalla y los efectos de luz natural. Pero el conjunto de este juego de redes sigue inamovible: solucionar obstáculos, explorar paisajes y eliminar todo lo que se mueva.



Puede ejecutar *Marathon 2* desde el CD-ROM pero funcionará algo mejor si lo copia al disco duro. Si no tiene instalado Sound Manager 3.1, asegúrese de arrastrarlo a la Carpeta del Sistema y de reiniciar: este nuevo controlador de sonido ofrece un rendimiento notablemente superior.

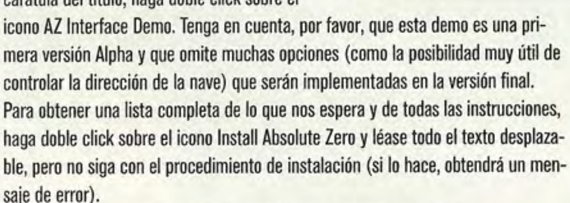
Para jugar, haga doble click sobre el icono de *Marathon 2*. Si quiere utilizar los sonidos ambientales o jugar con miles de colores tendrá que dar más memoria a *Marathon 2* (para hacerlo, seleccione el icono de Marathon 2 y elija Obtener Información del menú Archivo). Haga click sobre el botón de Preferencias para seleccionar el sonido adecuado y para configurar los gráficos en su Macintosh. Después, haga click sobre el botón New Game para empezar una nueva partida.

MARATHON 2: DURANDAL (DEMO)
MAC — 68020
3.5Mb — 0Mb — Sys 7.0
Bungie 07 1 312 563 6200

CONTROLES:

Avanzar	**KP8**
Retroceder	**KP5**
Girar a la izquierda	**KP4**
Girar a la derecha	**KP6**
Disparar gatillo principal	**Barra espaciadora**
Disparar gatillo secundario	**OPCION**
Esquivar a la izquierda	**Z**
Esquivar a la derecha	**X**
Mirar arriba	**D**
Mirar abajo	**C**
Mirar adelante	**V**

Absolute Zero



Este nuevo juego de tiros espaciales es completamente nativo para PowerMac (es tan nativo PowerMac que no funciona en otros procesadores Mac). El argumento va de extraterrestres que invaden la ciudad Europa, una colonia de explotación en una de las lunas de Júpiter.

Para instalar el juego no haga doble click sobre el icono Install Absolute Zero en el CD-ROM. En lugar de ello, cópiese toda la carpeta al disco duro. Para jugar, haga doble click sobre el icono AZ Game Demo. Si quiere ver la carátula del título, haga doble click sobre el icono AZ Interface Demo. Tenga en cuenta, por favor, que esta demo es una primera versión Alpha y que omite muchas opciones (como la posibilidad muy útil de controlar la dirección de la nave) que serán implementadas en la versión final. Para obtener una lista completa de lo que nos espera y de todas las instrucciones, haga doble click sobre el icono Install Absolute Zero y léase todo el texto desplazable, pero no siga con el procedimiento de instalación (si lo hace, obtendrá un mensaje de error).

Si no puede esperar, aquí le damos algunos de los mandos básicos:

ABSOLUTE ZERO (DEMO)
MAC — PowerPC
8Mb — 30Mb — Sys 7.5
Softline 07 44 1814 011 234

CONTROLES:

Rotar la torreta de tiro a la izquierda	**Cursor a la izquierda**
Rotar la torreta de tiro a la derecha	**Cursor a la derecha**
Desapretar la torreta de tiro	**Cursor arriba**
Elevar la torreta de tiro	**Cursor abajo**
Disparar	**Barra espaciadora**
Seleccionar arma	**Tecla de borrar**

Puede elegir entre tres armas distintas: una lanza láser, un cañón de fusión y el Gatling Blaster (para bombardear). Cada una de ellas posee sus propias peculiaridades, así que le recomendamos que experimente un poco con todas. En la esquina superior derecha de la pantalla hay una ventana de radar en la que los extraterrestres son los puntos rojos, y las fuerzas aliadas, los puntos azules. ¡Buena cacería!

Pac In Time

¡Ya tenemos a *Pac In Time* de vuelta en el Mac! El juego de arcade de mayor éxito de la historia ha sido actualizado a una divertida versión para el Macintosh. El objetivo del juego es, como ya es habitual, burlarse de los puntitos blancos y seguir las flechas hasta el final del nivel. Pero en este Pac se han añadido algunos truquillos extra, como las bolas de fuego, los tornos o los martillos que golpean las áreas. Le alegrará saber que los fantasmas no han cambiado, siguen siendo tan tenaces y peligrosos como siempre...

Para arrancar el juego simplemente haga doble click sobre el icono Pac in Time. El menú de opciones permite configurar los controles (esto es una muy buena idea porque en algunos Macs el juego no llega a funcionar hasta que lo configuramos para teclado), el tamaño de la pantalla y el nivel de detalle. Para empezar a jugar, simplemente haga click sobre el menú Game y baje hasta New Game o bien escriba {Comando} N.



Pac puede saltar o correr, pero además posee otras habilidades especiales: bolas de fuego, escalar, nadar y martillear. Para avanzar a través del nivel, necesitará utilizar todas estas habilidades además de las típicas técnicas de evasión de PacMan. Un truco rápido: si no consigue hacer nada de entrada pruebe a cargarse el muro con el martillo...

PAC IN TIME (DEMO)
MAC — 68020
3Mb — 0Mb — Sys 7.0
Proein (91) 576 22 08

Dust



Estamos en 1882. Llegamos a la tranquilidad de Diamonback, Nuevo Méjico, sin dinero ni armas y descubrimos que se trata de una ciudad sin ley. Pero nosotros hemos oído rumores, que pueden ser muy interesantes, sobre un tesoro de plata española perdido...

DUST (DEMO)
MAC — 68040
6Mb — 9.1Mb — Sys 7.1
BMG Interactive 07 44 171 973 0011

Para arrancar *Dust*, haga doble click sobre el icono Dust.sea y expandirá el archivo a su disco duro (se creará una carpeta llamada INSTALL). Después, haga doble click sobre el icono Dust y... allí vamos. Asegúrese, sin embargo, que el CD-ROM sigue estando en el lector. Tenga en cuenta que a *Dust* no le gusta RAM Doubler o la memoria virtual así que deberá desactivarlos antes de empezar. También vale la pena comprobar los requisitos de memoria de la aplicación (seleccione el icono y haga Obtener Información del menú Archivo) para verificar que los requisitos que vienen por defecto son accesibles a su Macintosh.

Podemos obtener información de cómo jugar haciendo click en el botón Help en la pantalla principal. Las flechas del cursor controlan el movimiento mientras que, con el cursor, podremos abrir puertas o iniciar conversaciones. Al hacer click sobre la imagen del cowboy (que somos nosotros) en la parte inferior derecha de la pantalla, se nos abre una pantalla de inventario en la que podemos elegir qué cosas llevar en las manos. Las que escojamos aparecerán en la barra del menú de la pantalla principal: haga click sobre ellas y arrástrelas a la ventana activa para poder utilizarlas. Del resto de iconos del menú, la imagen del mapa tiene una función obvia mientras que la calavera abre el menú de configuración. Nos vemos en Boot Hill, compañero...

CD-ROM LA REVISTA
Zinco Multimedia

Edita: Ediciones Zinco S.A.

Director edición inglesa	Guy Sneesby
Director edición española	Juan Lesán
Director de Arte	Phil Car
Jefe de Redacción	Lali Gómez
Director de Artículos	Mat Toor
Director de Análisis	Warren Chrismas
Director de Disco	Claudio Lavanchy, Daniel Mas
Auxiliar Editorial	Marc Steward
Adjunto al Director de Arte	Graham Greig
Equipo de diseño	Paul Brady, Neal Townsen
Equipo de producción	Barbara Smith

Maquetación electrónica
Toni Pasies, Miguel Angel Escobar, L.Guillen

Colaboradores
Barbara Smith, Emma Drew, Jonathan Webster, Sandra Vogel, Anna Williams, Herbert Wright,Michael Kavanagh, Robert Dwek, Patrick McCarthy, Jeremy Wells Stephen Reid, Dan Gilbert, DuncanMacdonald, Avril Williams, Simon Bradley.

Dirección Editorial

Director Gerente	Alberto Torres
Director de Producción	Hans Ludwig Kötz
Director Ediciones Multimedia	Luis Riera
Foregin Rights	Hans Ludwig Kötz

Publicidad
AS - Exclusivas y Publicidad S.L.
Director Angel Somoza

Barcelona	**Madrid**
Joaquín Palanques	Antonio Gilabert
Torroella de Montgrí, 7	Vereda de
Entlo. Dcha.	Ganapanes, 31
08027 Barcelona	28035 Madrid
Tel. (93) 274 04 60	Tel. (91) 386 22 47
Fax (93)311 91 54	Fax (91) 386 22 36

Circulación y marketing
Francisco Morales

Estampación CD
GEMA

Filmación y Fotomecánica
FEPSL. Laforja, 23. Barcelona

Suscripciones
Ediciones Zinco Multimedia
Avda. de Roma, 157 9° 08011 Barcelona
Tel. (93) 453 07 17 Fax (93) 323 72 37

Redacción de Guía CD ROM LA REVISTA Zinco Multimedia
c/ Urgel, 156 Entlo. 2ª 08036 BARCELONA

Impresión
Rotographik-Giesa Tel. 415 07 99

Depósito Legal: B-39602/95
Impreso en España- Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.A. Avda. de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 995 Ptas. (incluye transporte)

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA	DISTRIBUCIÓN MEXICO
CEDE, S.A.	Importador exclusivo
Sud América 1532	CADE: S.A. DE C.V.
1290 Buenos Aires	CASTILLA, n° 266
Tel. 301 24 64	Colonia Alamos
Fax 302 85 06	03400 Mexico D.F.
Distribución capital	Tel. 696 00 84
AYERBE Interior D.G.P.	Fax 579 38 91

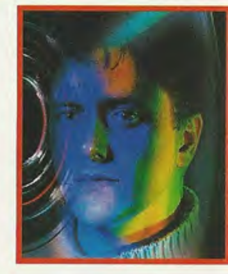
Se solicitará control OJD

Fotografías de Portada
Pictor International & Tony Stone Images
Fotografía CD y hardware Foto Theme Ltd

Secciones







Análisis 29 TITULOS




Artículos


SUMARIO


49 VIDEODROME
65 Arcade


50 The Cranberries Doors And Windows
51 EBN Telecommunications Breakdown
52 Ejecuciones
52 Road House: De profesión duro


66 Fade To Black
68 Velocidad Terminal
69 3D Lemmings
70 Larga vida a los juegos de guerra
73 Buried In Time
74 Asterix: El desafío del César
76 MechWarrior 2
78 Pitfall: La Aventura Maya
80 Apache Longbow
82 Pasión por la velocidad



feed

ESTA CARTA NOS LA HEMOS INVENTADO...



Vamos, admitidlo, vosotros mismos os inventais todas las cartas en la revista... "Vuestra revista es fantástica, felicidades por el disco de portada, etc." Bueno, yo creo que los discos de portada necesitan de una considerable mejora antes de que me atreva a calificarlos ni tan siquiera de basura. La Revista Interactiva era taaaan leeeeenta que me he dormido varias veces antes de abandonar y las muestras de sonido sonaban fatal en la mayoría de programas. No creo que eso pueda atribuirlo a mi PC. Tengo un 486 DX66 con 8Mb de RAM y un lector de CD de doble velocidad y todos los OTROS CD-ROMS que he probado han funcionado bien.

El Navegador para Windows de este disco no hay manera de que funcione. A pesar de todos mis esfuerzos, siempre acaba con un error con el programa.

Supongo que no tendréis intención de publicar esta carta pero agradeceré cualquier respuesta en la que me comuniquéis que estáis intentando mejorar las cosas.

Miguel Paciente. (via e-mail)

Nosotros no nos inventamos nada en esta página, dejando a parte esta carta, claro. Supongo que la razón por la cual la gente nos dice que le gusta nuestro disco y la revista es porque es cierto. Si no, es que creen que diciéndolo es la única forma de que les publiquemos las cartas. En cuyo caso ahora les demostramos que no es así publicando ésta. La cuestión es que siempre buscamos las críticas CONSTRUCTIVAS, categoría en la que su e-mail no entra en absoluto.

Por lo que respecta al funcionamiento de los discos, nosotros los probamos todos en diversas máquinas, incluyendo un venerable 486SX. Y siempre nos aseguramos de que funcionan bien antes de enviarlos a duplicar.

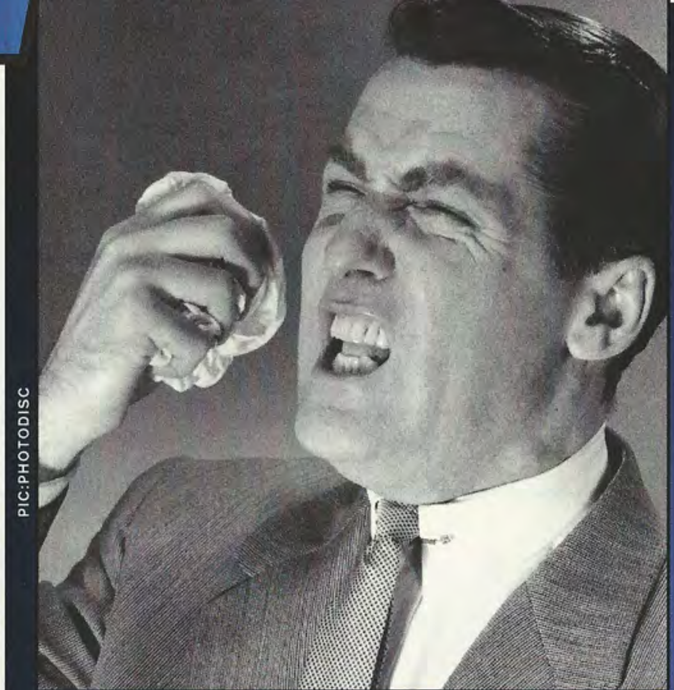
¿Ha probado de hablar con nuestros técnicos de ayuda, en el teléfono (93) 451 35 82? Podrá ayudarle tanto en lo que se refiere a los problemas de rendimiento como al problema del navegador de Windows (sea lo que sea).

MR·COD

Cod nota

Mejorar es de lo que van los próximos dos números. A partir de este mes, funcionaremos regularmente con un disco de portada. Y ya estamos de nuevo experimentando con material nuevo para que cuando volvamos el mes que viene podamos tener un producto que satisfaga al máximo de lectores posibles.

Para poder conseguirlo necesitamos su feedback. Como siempre, queremos saber su opinión. Explíquenos lo que piensa de la revista.



No llores, con más memoria la vida te volverá a sonreir

TENDENCIA SUICIDAS



Una cosa antes de nada. Me he dado cuenta que todas las cartas de la sección Feedback nunca empiezan con "Sr Cod" o "Querido Feedback". ¿Es que ustedes eliminan el "Querido" o es que nuestro país ya no lo utiliza?

Bueno vayamos al grano. Tengo un PC desde hace algún tiempo y ahora estoy empezando a utilizarlo principalmente para jugar. El problema es que todo lo que pasa por mis manos es: "Lo que necesita para ejecutar este software es..." ¡Actualizaciones, actualizaciones y más actualizaciones! No terminan nunca.

Es bastante horroroso. Parece ser que mi Compaq de 225.000 Ptas. 520 486DX con 4Mb no puede ejecutar los juegos más nuevos porque necesita más RAM o algo así, mientras que un 3DO le da mil vueltas a mi

UN DANÉS...



Soy un chico danés que habitualmente compra revistas de CD-ROM en Copenhague. El otro día vi la vuestra y la compré.

Decidí probaros y recibí una grata sorpresa. Realmente es una revista muy diferente del resto de revistas de Copenhague.

Hay algunas cosas que me gustaría preguntaros. ¿Tengo posibilidad, desde Copenhague, de acceder a Internet?

También me sorprendió mucho el estándar del CD, los gráficos, los clips y la guía. Todo es muy distinto del resto de revistas que he estado leyendo hasta ahora.

Tal vez inicie una subscripción con Zinco Multimedia — que ten-

b@ck



E-mail
MSN: Joan Lesán
CompuServe: 100547,3224
Internet:
msn.com @Joan Lesán
Fax: 323 21 86

PC. Empiezo a sentir ganas de suicidarme, especialmente después de tener que vender mi lector de CD-i para pagar mi PC. De hecho, en cierto sentido me siento estafado.

Seguid con este buen nivel, bravo por CD-ROM La Revista. Por cierto ¿es posible poner una tarjeta CD-i DV en un PC?

Patricio Robles (Oviedo)

i) En respuesta a su pregunta, elimino todos los "Querido.." antes de publicarlos.

ii) Comparto su opinión, pero si quiere mantenerse alejado de los propietarios de consolas tendrá o bien que invertir en más RAM o bien que comprarse los paquetes de software que doblan la RAM del PC.

iii) Philips hace mucho tiempo que prometió una tarjeta CDi para el PC, aunque por ahora no hay signo de que vaya a hacerlo. En cualquier caso, no convertiría a su PC en una máquina de juegos ninja. Lo mejor que puede hacer es esperar el módulo Playstation PC o el acelerador Brender o Glint que prometen un funcionamiento del PC del estilo de las consolas. Analizaremos estas tarjetas tan pronto como lleguen a nuestras manos. Mientras tanto, consiga la actualización de memoria y, por su bien, no haga nada de lo que después pueda arrepentirse.

gáis un buen día.

Jorgen Shlechter Andersen, Copenhague (vía fax)

Tu castellano nos ha parecido encantador, Jorgen, especialmente cuando hablabas de esas preciosidades... Puedes acceder a Internet desde cualquier lugar del globo terraqueo, solo necesitarás un módem y darte de alta en alguna empresa proveedora de servicios Internet, como Microsoft NetWork o Compuserve (a nivel mundial), o Servicom, Goia (a nivel del estado español). Ignoramos que proveedores locales puedes tener en Copenhague.

.. Y UN SOLDADO



Escribo bajo circunstancias penosas. Recibí mi primera copia de la subscripción a vuestra revista esta mañana después de rastrear las casillas de toda la tropa.

Pero esto no es lo único que encontré. También vi un corte en la parte inferior del paquete, cosa que como os imaginaréis, significaba que me habían quitado el CD.

¡Horroroso! Después descubrí que sí, que el disco había llegado con la revista pero que me lo habían mangado. Así están las cosas de la camaradería y la lealtad por aquí.

A partir de ahora, ¿podríais por favor mandarme la revista en un sobre marrón de papel normal en el que el contenido no sea tan tentador?

Sargento Arencivia (vía fax)

Vaya... Como puedes ver, ahora ponemos la revista en una bolsa. No podemos empaquetarla en un sobre marrón "para que el contenido no sea tan tentador". Intentamos hacer negocio, como bien puedes imaginar

UN USUARIO DE MAC DESCONTENTO

Despues de leer vuestra revista, y repasar el CD con el interface más clásico y aburrido que había visto hasta el momento, vi claro que no le gusta a nadie. Continué leyéndola porque prestaba atención al Mac, por su estilo y por los tipos de letras y las imágenes del disco. Después de asumir que el contenido para usuarios DOS/Windows era el que dominaba, seguí con vosotros hasta que la omisión del Mac fue tal que empezásteis a pareceros al resto de revistas de CD-ROM, cediendo a la presión de aquellos que dedican su vida a pegar tiros contra mutantes deformes y de diseño horrible. Ahora ya no estoy tan seguro —las películas y el audio están bien, pero ¿los horóscopos, concursos y dibujos animados? No, muchas gracias.

Pedro Macentro (Murcia)

Este es el objetivo que nos proponíamos, Pedro, averiguar qué quiere la gente, si a tu carta se le van sumando más y más opiniones como la tuya, y averiguamos que todos nuestros lectores piensan como tú, te aseguro que haremos una revista 100% Mac.

Mega Bites

LIMPIEZA TOTAL



Me sentía totalmente escéptico ante un truco que me contaron con respecto a utilizar el pulidor de coches para los CDs, lo probé con el CD Tuneland de mi hija que costaba una eternidad de cargar (debido a malos tratos y a demasiadas manos pegajosas encima, etc.). Y para gran sorpresa ¡ahora funciona perfectamente! ¡La resina para pulir del lavado de coches puede ya ponerse en la lista de productos ideales para limpiar los CDs!

Jordi Molins (vía e-mail)

Es la primera vez que tenemos noticias de las propiedades curativas del pulidor de coches, pero le aseguro que no vamos a experimentar con nuestros preciados CD-ROMs.

QUEJAS ASTURIANAS



Compramos vuestra revista en el kiosco del club. El disco era inutilizable. No conseguimos hacer nada para que funcionase. Parece que los CDs que regaláis no valen gran cosa.

Elisenda Vidal (vía e-mail)

Pronto recibirá un disco nuevo que ya le hemos enviado...

ESTO NO NOS GUSTA TANTO...

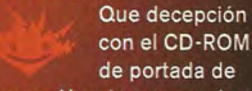


Como usuario de Mac estoy muy disgustado con vuestra primera revista, hasta el extremo de que si en el próximo no mostráis una Megamejora os olvidaré para siempre!

Otras revistas no parecen tener tantos problemas para encontrar software en cantidad y con calidad para el Mac, *CD-ROM La Revista* no debe estar haciendo grandes esfuerzos. Así que, por favor, dejad de experimentar y equilibrad vuestro tiempo entre PC y Mac.

Lourdes Juez (vía e-mail)

¿Y MI NAVEGADOR?



Que decepción con el CD-ROM de portada de este mes. Vuestro navegador de Windows da pena y va muy lento, ¿Por qué no lo tiráis a la basura y hacéis uno nuevo?

Jose Antonio Nieves (vía e-mail)

Pues entonces, dos puntos menos para la sección especial de demos pero ¿y la mezcla esotérica sobre análisis de películas, periodismo estrafalario y diversión informatizada? Por favor, denos su opinión.

CD al día

La guía sobre sexo de Dorling Kindersley, títulos de Saturn para el PC, los CD-ROMs de Philips se conectan, la revista Q en el CD-ROM y detalles sobre la marcha de Wing Commander IV, The Darkening y T-MEK...



Animales Peligrosos de Microsoft será ahora entre un 25-30% menos peligroso.

Microsoft revienta los precios Multimedia

MICROSOFT está bajando precios en toda una serie de títulos multimedia en una estrategia que tendrá repercusiones en toda la industria de la multimedia. Muchos precios caerán por debajo del nuevo listón que se situará entre un 25% y un 30% menos de los actuales precios de venta al público. Con la reducción de precios que Microsoft va a realizar a los distribuidores y minoristas a los que vende discos, es muy posible que veamos descender aún más los precios de venta al público por motivos de competitividad.

Estos cambios, que tendrán efecto durante la próxima campaña navideña, pretenden hacer que el software sea más accesible para la mayoría usuarios.

Según Paul Tollet, Consumer Business Manager de Microsoft: "El mercado de software para PC ha crecido y las dinámicas del mercado de consumo masivo ya son aplicables –mejores precios significan más opciones para el consumidor".

Esta estrategia es resultado de una amplia investigación en Microsoft, tanto en los Estados Unidos como en Europa.

Sega ha empezado a preparar títulos de Saturn para PC

LOS TÍTULOS de éxito de Sega Saturn como Virtua Fighter y Daytona USA muy pronto estarán disponibles para CD-ROM de PC, después de un acuerdo al que han llegado Sega y un desarrollador de chips de silicio de alta tecnología.

La empresa NVIDIA ubicada en California ha desarrollado una placa "aceleradora multimedia" de un sólo chip, la NV1, que afirma ofrece "gráficos en 3D con realismo fotográfico, los efectos especiales basados en vídeo, la aceleración de vídeo de todo el movimiento y la alta fidelidad de audio simultánea" que necesitan para transportar los títulos de Saturn al PC.

Sega ha otorgado a la tecnología NVIDIA su bendición oficial y ha anunciado que un número indeterminado y aún no definido de juegos Saturn serán fabricados para los PCs con Pentium equipados con el acelerador NV1 y con Windows 95. El nuevo chip estará disponible a los fabricantes de PC y a los proveedores de tarjetas adicionales a tiempo para que puedan comercializar productos compatibles con NV1 antes de estas próximas navidades.

"Al combinar la capacidad exclusiva en 3D de la NVIDIA con los ordenadores basados en Pentium, los propietarios de PC podrán disfrutar de los mejores éxitos arcade del mundo en sus propios ordenadores domésticos igual que lo hacen en sus aparatos de televisión con Sega Saturn", afirma Tom Kalinske, presidente de las operaciones de Sega en los Estados Unidos.



¿Tendremos los títulos Sega Saturn en los PCs c on Pentium antes de Navidades?

El acuerdo marca una especie de punto de inflexión para Sega, que en el pasado insistía en que el rápido crecimiento del mercado de CD-ROMs para PC no amenazaba a la industria de los videojuegos. Kalinske ahora ha reconocido que los CD-ROMs de PC pueden llegar a suponer una cuarta parte del negocio de Sega a finales de esta década.

EUROPRESS INCLUIRA SURROUND SOUND EN SUS TÍTULOS

EUROPRESS Software ha aplazado el lanzamiento de los próximos títulos de su colección Living Classics para poder incorporar en ellos el Dolby Surround Sound. Treasure Island, cuya salida al mercado era inminente, ha sido aplazado mientras se realiza el nuevo master de la pista de sonido.

DOLBY SURROUND PRO·LOGIC

El Presidente Derek Meakin afirma: "Queríamos introducir Surround Sound con el tercer título de la serie Living Classics, Journey to the Centre of the Earth, pero cuando vimos cómo sonaban las primeras páginas con Surround Sound nos emocionamos tanto que inmediatamente ordené que se detuviera Treasure Island para que pudiésemos también darle tratamiento en Dolby."

La colección Living Classics, también preparada para CDs de audio, permite que podamos oír la historia desde cualquier lector de CDs audio.



Treasure Island ha sido revisado para incorporarle el sistema Dolby Surround Sound.

EN PREPARACION

Wing Commander IV

Chris Roberts es el siguiente en la próxima y costosa colección de Wing Commander. Hablamos con él en Los Angeles.



"La verdad es que no me importa que fuera mi gran oportunidad –¡afeitarle la cabeza a todo el mundo y vestirlos con ropa de jugador de fútbol americano no es nada divertido!.

Mientras las ventas mundiales de Wing Commander III para PC llegan al medio millón y en el sector de las consolas empiezan a volverse locos con el lanzamiento de la nueva versión 3DO y con la inminente aparición de la versión PlayStation, Origin Systems nos ha confesado que ya están trabajando en la próxima entrega. ¿Será más de lo mismo o algo completamente distinto?

Con un presupuesto que supera los 8 millones de dólares (el doble que el dedicado a Wing Commander III) hay razones para sospechar que no van a escatimar recursos. En esta ocasión están utilizando escenarios reales (en lugar de fondos generados por ordenador), están filmando en película de 35mm (cuya calidad de vídeo es mucho mejor) y están utilizando casi a 60 actores (y montones de extras). Se trata de una gran producción con un presupuesto y una planificación más propia de una película de televisión que de un juego. Hollywood ha despertado de repente a la industria de los juegos y el nombre que en estos momentos está en boca de todos es el de Cris Roberts, creador de la serie Wing Commander.

Pudimos charlar con él en Los Angeles donde estaba a punto de terminar con nueve semanas de rodaje...

CD-LR: "Díganos en 60 segundos todo lo que necesitamos saber de Wing Commander IV".

Roberts: "Es mayor, está costando mucho más dinero a Origin, es una historia. Utilizamos escenarios reales, Mark Hamill y Malcolm McDowell tienen papeles igual que Tom Wilson. Hemos construido casi 40 escenarios diferentes. Tiene mucha más envergadura, es increíble. El jugador tiene muchas más opciones, hay más estrategia y más táctica. Funciona más deprisa, hay efectos y música digitales. Los gráficos tienen más calidad y hemos optimizado la AI. La compresión de vídeo es excelente. Es una gran historia, llena de energía. Todos los Kilrathi están muertos, excepto uno. Va a ser una experiencia más que un juego. De hecho estamos pensando en hacer una película. Se puede elegir con quién se vuela y qué misiones se prefieren. Será el mejor..."

CD-LR: "Gracias Chris por tu tiempo."

Roberts: "Os va a encantar, es impresionante".

CD-LR: "Eso esperamos".

Se espera que Wing Commander 4 salga en Diciembre en CD-ROM para PC. Electronic Arts Software en telf. (91) 304 70 91.

Jeremy Wells

Vuelve el Coronel Blair

El Coronel Blair ha vuelto ha tomar el timón de los acontecimientos después de deshacerse del encantador (pero feroz) Kilrathi y devolver la paz a la galaxia.

Sin embargo, no todo es vino y rosas en la base. Las guerras civiles y los altercados han vuelto a aparecer en los Mundos Fronterizos y están empezando a preocupar. El Gobierno terrícola decide volver a llamar a Blair para que ayude a sofocar las rebeliones y eliminar cualquier amenaza a la Confederación antes de que la presión política sea excesiva. La cuestión es que nadie sabe quien está detrás de todo esto. ¿Es Kirlathi o alguien que trabaja desde dentro para llevar al desastre a la Confederación?



AVANCES

SimCity 2000 para Mac

Maxis está ampliando su línea de simuladores de software de entretenimiento lanzando SimCity 2000 CD Collection para el Macintosh. Las versiones para DOS y Windows salieron a principios de este año. Contacte con Maxis en telf. 07 44 1714 902 333.



CDs para los recién llegados

Los especialistas en educación Yorkshire International Thomson Multimedia han lanzado Careers, un CD-ROM para PC que ofrece consejos de expertos para conseguir el tan importante primer empleo.

El disco vale 17.000 Ptas. aproximadamente y proporciona ayuda para redactar C.V., rellenar formularios de solicitud y sobre técnicas de entrevista todo ello completado con anotaciones exhaustivas de los profesores.

Contacte con YITM en el telf. 07 44 1132 438 283.



La hora de Countdown

Los seguidores del concurso de más éxito del Canal 4 de la televisión británica, Countdown, estarán encantados de saber que ha salido al mercado una versión en CD-ROM de este juego de palabras y letras realizada por VCI Software.

El disco no sólo reproduce el formato competitivo del concurso televisivo sino que además incluye las voces de sus presentadores, Richard Whiteley y Carol Vordeman.

Los usuarios podrán elegir jugar contra otras personas o contra el ordenador en uno de los tres niveles de dificultad que esta opción incorpora.

Countdown ha salido en CD-ROM para PC al precio de 4.300 Ptas. (Pruebe la demo que encontrará en el CD-ROM de portada de este mes). Puede pedirlo a VCI Software al telf. 07 44 1923 817 968.

Shockwaves entra en el mercado de juegos en CD-ROM

ESTE ES EL MOMENTO al que ha estado temiendo toda la industria de juegos. La implacable empresa de productos para el cuidado del cabello, Wella, la empresa que fabrica Shockwaves y St-St-Studio line está imprimiendo su misma agresividad a la producción de un juego en CD-ROM completamente innovador.

Titulado Shockwaves Express, el precio estimado del CD-ROM será alrededor de 6.500 Ptas. y se sitúa en el mundo futurista del 2007 en que los piratas de la información han tomado el control de Internet y la transferencia de información sólo tiene lugar por correo. Shockwaves Express son un grupo de cuatro jóvenes correos que requieren del equipamiento más bárbaro para hacer frente a los peores matones de la red.

Como se afirma en la nota de prensa: "Tanto si utiliza espuma, gel, gomina o laca, cualquiera familiarizado con la cultura urbana sabe que Shockwaves es donde lo encontrará." Justo.



DK lanza un CD-ROM sobre sexo

NO ES que haya habido precisamente una carencia de discos sobre sexo durante todo el año pero Ultimate Sex Guide de Anne Hooper promete ser diferente. Por alguna razón no lo edita otro que Dorling Kindersley. Por otra, está basado en un manual best-seller de esta autora. Y en tercer lugar, tiene muy poco en común con los habituales discos de pornografía light que se esconden tras algunos títulos educativos. Hooper interpreta el papel de una Dr Ruth digitalizada para guiar a las parejas y a los solteros para afrontar sus problemas y miedos sexuales.

Uno de los elementos más interesantes del disco es el cuestionario detallado que presenta y que está diseñado para que descubramos todos esos aspectos de nuestra sexualidad que tanto nos cuesta admitir. La Dr. Anne clasifica después la información en un archivo confidencial, destaca las áreas problemáticas y sugiere soluciones. Si es una pareja quien utiliza el disco, el programa automáticamente prepara una tabla de compatibilidad.

También hay archivos de clientes anónimos, programas recomendados para mejorar el sexo y toda una gama de posiciones, ideas y mitos sexuales.

Las contraseñas aseguran que nuestro archivo se mantiene confidencial y que el material del disco sólo está disponible para los adultos responsables.



¿Significa esto que no hay nada comprometido en el disco? En absoluto. Hay un buen montón de animaciones y vídeos de lo más explícito que imparten consejos valiosísimos –como, por ejemplo, dónde está el punto G, cómo descubrirlo y qué hacer con él. Pero mientras que muchos discos de este tipo optan por fondos y música ambiental, las parejas de DK son individuos recortados contra un fondo blanco que simboliza la marca de la casa. ¿Podemos estar ante la verdadera primera guía sexual interactiva?

Ultimate Sex Guide de Anne Hooper debería estar ya a la venta por unas 14.900 Ptas. Zeta Multimedia telf. (93) 484 66 00

El diario de la celda de la muerte ya está en disco y on-line

Voyager ha empezado a comercializar First Person: Mumia Abu-Jamal –Live from Death Row, la vida de Mumia Abu-Jamal en la Celda de la Muerte. El premiado periodista Abu-Jamal es el ex-presidente para la sección de Filadelfia de la Asociación de periodistas negros. Estuvo en la Celda de la muerte durante 13 años, acusado de asesinar a un policía de Filadelfia.

El 17 de agosto, fecha de la ejecución, se le concedió a Abu-Jamal la suspensión de la ejecución en el último minuto, después de que sus abogados llevaran a cabo una larguísima apelación que cuestionaba las pruebas utilizadas por la acusación y la conducta del juez que lo juzgó.

El CD-ROM cuenta la historia de este caso mediante entrevistas grabadas, a través del texto del libro Live from Death Row, y mediante 210 ensayos diversos y 50 comentarios de audio.

Mediante la utilización de RealAudio, una utilidad que permite ejecutar archivos de audio en tiempo real en Internet, Voyager también está preparando los comentarios en audio de Abu-Jamal en su página de la World Wide Web:

http://www.voyagerco.com

junto a entregas regulares de sus ensayos.

First Person: Mumia Abu-Jamal –Live from Death Row está disponible para Windows y Mac a un precio sugerido de 29,95 dólares.

Puede pedir información a ICS en el telf. (93) 419 56 76



TOP 20

ELSPA – European Leisure Software Publishers Association Ltd

Este mes		Título	Formato
1	NUEVO	Panzer Dragoon	Sat
2		Star Trek TNG: A Final Unity	PC
3		Indy Car Racing	PC
4	NUEVO	Terminal Velocity	PC
5		Dark Forces	PC/Mac
6		Discworld	PC/Mac
7		Daytona USA	Sat
8	NUEVO	Dungeon Master 2	PC/Mac
9	NUEVO	Sim City 2000	PC
10		Ultimate Doom: Thy Flesh Consumed	PC
11		Microsoft Flight Sim V 5.1	PC
12		FIFA International Soccer	PC/Mac 3DO
13		Full Throttle	PC
14		Overlord	PC
15	NUEVO	Syndicate Plus	PC
16	NUEVO	Jungle Strike	CD/PC
17		FX Fighter	PC
18		Theme Park	PC/Mac/3DO/CD
19	NUEVO	1944: Across The Rhine	PC
20	NUEVO	Lords of Midnight	PC

PC = PC CD-ROM
Mac = Mac CD ROM
CD = CD32
MC = Mega CD
3DO = 3DO
Sat = Sega Saturn

SATURN ENCABEZA LOS 20 MEJORES ▶ ▶ ▶

La demanda reprimida que existía por los títulos de Sega Saturn se hace evidente cuando vemos cómo Panzer Dragoon –el juego de acción en 3D de esta empresa– ha pasado de la nada al primer lugar, desbancando a Star Trek TNG: A Final Unity de la primera posición de nuestra lista.

Esto puede parecer sorprendente, especialmente si tenemos en cuenta que la base instalada de Saturn probablemente no supere las cuatro cifras. Pero con sólo cuatro juegos acompañando el lanzamiento oficial de Saturn en Gran Bretaña, es inevitable que la demanda inicial sea artificialmente alta. La batalla real vendrá en Navidades cuando se comercialicen muchos más productos para PC y debute el PlayStation de Sony.

El producto nuevo mejor colocado este mes para PC es Terminal Velocity de la empresa americana Gold (analizado en la página 70) pero el exitazo auténtico de este mes son los juegos baratos de siempre que empiezan a escalar posiciones en la lista. Indy Car Racing de Virgin y Overlord ocupan la posición 3 y 14 respectivamente, mientras que Syndicate de EA ha vuelto a entrar en la lista en la posición 15. Con precios inferiores a las 2.500 ptas. aproximadamente, no cabe la duda.

El creciente mercado de juegos para Mac se hace evidente con la fuerza arrolladora de Discworld y Dark Forces junto a los últimos lanzamientos para Mac. ¿Seguirá el próximo mes con nosotros Full Throttle? Léanos para averiguarlo...





AVANCES

La armada no quiere Windows 95

La armada australiana ha prohibido la utilización de Windows 95 por miedo a que pueda incurrir en "riesgos para la seguridad". El portavoz de la Armada, el Comandante Simon Hart, afirmó que la preocupación principal es el wizard de registro del software que recaba información del PC en el que está instalado y la devuelve a Microsoft. "Estas cosas, para nosotros, son bastante serias", afirmó.



Se doblan las ventas de lectores de CD-ROM

Las ventas mundiales de lectores de CD-ROM llegaron a los 24 millones de unidades el año pasado y podrían llegar a los 35 millones a finales de 1995, según un nuevo informe realizado por los analistas americanos DISK/TREND. En él se predice que las ventas continuarán aumentando alcanzando los 61 millones en 1998.



La cotización en bolsa de 3DO sube

El precio de las acciones de 3DO ha subido al menos un 10% después de las noticias aparecidas en los periódicos según las cuales la empresa podía ser adquirida por el gigante de los videojuegos Sega. Un portavoz de 3DO no quiso hacer comentarios al respecto y afirmó que estas informaciones eran simples rumores.

Apuestas en la Web

El especialista en juegos de apuestas interactivos, Virtual Vegas, ha firmado un acuerdo con Spry Internet para incorporar el navegador Spry Mosaic Web en sus próximos títulos en CD-ROM. Esta acción significa que los usuarios de estos discos podrán ir directamente a la página Web de Virtual Vegas.

Sony fija el estándar para la TV digital

Sony se ha unido a la BBC, a ITV, al Channel Four y a Motorola para desarrollar el primer estándar terrestre de TV digital en Gran Bretaña. Esta acción ha tenido lugar después de que el gobierno británico anunciara recientemente que las frecuencias para los nuevos 18 canales de TV digital deberían concederse antes de 1998.

A Microsoft le va el Pop

MICROSOFT ha unido fuerzas con la revista británica Q para realizar una guía de referencia en CD-ROM al estilo de Cinemania pero para la música pop.

Microsoft Music Central debería empezar a comercializarse este mes de noviembre tanto para Windows 95 como para Macintosh. Incluirá una base de datos de análisis extraídos de los archivos de la revista Q, una discografía para cada disco disponible en la actualidad y biografías basadas en las de la Guinness Encyclopaedia of Modern Music. Los usuarios podrán hacer búsquedas por nombres de artistas, títulos de álbumes, títulos de canciones, géneros y compañías discográficas y la información se presentará con referencias múltiples que incluirán desde su posición en las listas hasta el año de nacimiento del autor. El disco abarca, pop, rock, jazz, folk y country, principalmente.

"Nuestro objetivo es presentar información sobre todo tipo de música popular en un formato amplio e impactante," afirma Sam Sutherland, editor de Music Central en Microsoft. "Con este contenido, podemos ofrecer una envergadura y amplitud histórica a la altura de una guía de estas características, que realmente refleje los múltiples géneros musicales."

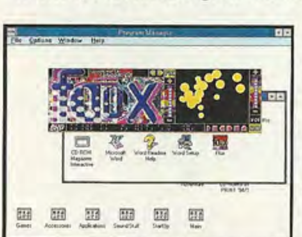
La revista Q al estilo Cinemania de Microsoft

El disco incluye una opción sugiere a otros artistas del género que puedan gustarle al usuario. Por ejemplo, una búsqueda de Oasis puede sugerirnos que oigamos algunos discos de Blur, etc.

Techno Trax

EXP Records ha lanzado el primer CD de audio comercial que incluye los efectos visuales generados por ordenador de forma innovadora por esta empresa. La versión CD del álbum *Flux Trax* sonará como un CD normal, pero si lo ponemos en un Mac o en un PC con lector de CD-ROM encontraremos un directorio con un programa que generará gráficos en tiempo real a medida que el CD suena. Las imágenes se moverán acompasadamente con el volumen y tono de la música.

Lanzado el pasado 21 de agosto como un CD doble (con las imágenes de Flux en ambos discos), una doble cassette y un disco vinilo cuádruple, *Flux Trax* es el precursor de una compilación de 18 clásicos techno compilados por Richard Norris de The Grid y a partir de una votación de DJs y tiendas de techno. Las pistas del álbum incluyen "Voodoo Ray" de A Guy alled Gerald, "Stella" de Jam & Spoon y "Humanoid" de Stakker.



Cortes de techno clásico y efectos visuales cortesía de *Flux Trax*.

EXP Records es el sello discográfico del desarrollador multimedia EXP (de Virgin Interactive) y se le conoce comercialmente por sus discos One World y One Tribe. La empresa fue creada para desarrollar CD-ROMs con grabaciones de artistas pero, a pesar de los proyectos ya terminados con Nine Inch nails y The Shamen, los problemas con los derechos de autor han impedido que se producieran más lanzamientos multimedia musicales de gran envergadura.



Cuidado niños, os vigilamos

Cybersitter

POW Distribution ha sacado provecho del temor que la pornografía distribuida por Internet ha creado lanzando Cybersitter, un programa de filtro para Internet diseñado para permitir que los padres bloqueen o controlen el acceso de sus hijos a material dirigido a adultos.

La mayoría de estos programas hacen que los padres bloqueen la entrada de sus hijos a determinadas páginas. Cybersitter, en cambio, bloquea o alerta a los padres del uso de cierto tipo de datos (JPEG, GIF, AVI, etc.) habitualmente utilizados para bajarse imágenes de pornografía. Con tal filtro, obviamente existe el peligro que Cybersitter también tenga efectos sobre la utilización de archivos de imágenes y vídeo inocentes. Pero según Dan Power, el fundador del distribuidor británico de POW, igualmente no era muy probable que los padres optaran por esa opción. El software ha sido diseñado para mostrar a los niños que sus actividades en Internet pueden ser controladas y, si es necesario, censuradas. "Es como si hubiéramos colocado la pornografía de Internet en la estantería más alta...", afirma.

Cybersitter está disponible a un precio estimado de 6.500 Ptas. y se espera que la actualización a Windows 95 llegue este noviembre.

POW telf. 07 44 1202 716 726



EN PREPARACION

T-MEK

La próxima conversión a arcade de Time Warner Interactive sigue con un argumento de lo más simple pero ofrece la opción para jugar en red hasta para cuatro jugadores.

ID SOFTWARE admitió una vez que sin la opción para múltiples jugadores, Doom probablemente no habría tenido el fenomenal éxito que ha tenido. Si bien no era el primer juego de PC que ofrecía las opciones de conexión en red o vía /módem/serial, ciertamente sí las popularizó. La conectividad es ahora una moda en auge en todos los juegos nuevos.

El próximo lanzamiento de Time Warner Interactive es algo poco común en la medida en que es una conversión de la máquina de juegos de Atari -«una BattleZone para los noventa»- diseñada desde el principio para múltiples jugadores (pueden conectarse hasta tres máquinas arcade de dos jugadores cada una para que se enfrenten seis personas).



T-MEK tendrá el doble de nivels que su arcade anterior

T-MEK nos coloca a los controles de tanques futuristas, conocidos como MEKs, en toda una serie de planetas. Cada planeta posee un terreno distintivo y está defendido por Warlord MEKs, que disponen de armas atroces. Los modos de juego incluyen la batalla libre, nocaut y juegos de supervivencia, pero el objetivo siempre es el mismo: mantenerse con vida y destruir a los MEKs.



Un argumento poco original, simplemente, mate todos los MEKs que pueda

La simplicidad del juego lo hace ideal para múltiples jugadores. No sorprende por ello que BITS Corporation -el equipo de programación que ha realizado la conversión a PC que recientemente ha firmado un acuerdo con Philips Media para cuatro juegos- haya incluido una opción de conexión a módem para dos jugadores y de conexión a red para hasta cuatro jugadores. Si a T-MEK le irá bien como juego para un único jugador está por ver, pero BITS Corporation es plenamente consciente que las conversiones de juegos arcade a PC a menudo no tienen el mismo éxito en el hogar. Para luchar contra esto se han doblado el número de niveles, ahora hay veinticuatro en total y se han añadido unas veinte formas de saltarse niveles. Esté atento a las sorpresas que se esconden incluyendo una «para nostálgicos del Atari». No se admiten apuestas.

T-MEK ha salido en CD-ROM para PC el pasado octubre a un precio de 8.600 pesetas aproximadamente. Erbe, (91) 528 83 12.

Warren Christmas

Widget Workshop



EL LANZAMIENTO infantil más importante del desarrollador de Sim City 2000, Maxis, va a ser el imponente Widget Workshop. Es una especie de Mecano con docenas de componentes y piezas que pueden conectarse de forma ilimitada.

Maxis también está mejorando tres de sus programas más populares –SimCity 2000, SimTown y Widget Workshop– para aprovechar Windows 95 en modo nativo.

Los dos últimos productos forman parte del nuevo Software Toys para niños de Maxis y fueron diseñados como programas en 32 bits anticipando la llegada de Windows 95.

«Maxis tiene previsto desarrollar estas nuevas versiones y todos los productos futuros para funcionar en modo nativo con Windows 95. Los clientes notarán el aumento de velocidad», afirma Joe Scirica, vicepresidente de desarrollo de producto.

Philips lanza el servicio on-line de CD-ROM

PHILIPS Media ha lanzado este otoño al mercado el primer servicio on-line/CD-ROM híbrido de Gran Bretaña con el que promete una combinación de «calidad audio-visual de CD-ROM con la inmediatez de Internet».

El servicio, apropiadamente denominado CD-Online, hará amplio uso de la tecnología de vídeo MPEG para hacer que Internet sea más accesible a aquellos que se sienten intimidados por el ordenador pero a quienes les encanta la televisión.

«Pensamos que es mucho más sensato utilizar la velocidad y capacidad del CD-ROM para proporcionar la calidad audio-visual que la gente está habituada a ver en sus receptores de TV -especialmente con el vídeo MPEG-y combinar eso con el feedback instantáneo que se obtiene en Internet», afirma el director editorial de CD-Online, Sandy Mackenzie. La empresa ofrecerá a los suscriptores acceso a Internet -incluyendo World Wide Web, newsgroups y correo electrónico- facilidades para comprar desde casa, juegos on-line y toda una gama de entretenimiento y recursos informativos orientados al mercado británico.

CD-Online estará en principio disponible para los lectores de CD-i con tarjetas de vídeo digital, pero muy pronto durante el próximo año llegará la versión para PCs equipados con MPEG. Mackenzie también destacó que la nueva generación de Superconsolas como Sega Saturn y Sony PlayStation van a estar muy presentes en los planes de CD-Online. «Ciertamente aquí va a haber un gran mercado potencial», afirma.

Los propietarios de CD-i pagarán poco más de 20.000 pesetas por un paquete de inscripción que incluirá todo el software en CD y también un módem V.32bis compatible CD-i. El CD también contendrá imágenes ya generadas y vídeo de diversas direcciones para reducir al máximo los períodos de carga de las imágenes y mantener altos los niveles de calidad. La entrada de texto se hará a través de un teclado de pantalla aunque CD-Online tiene planeado producir un teclado físico para los lectores de CD-i -y posiblemente para otras consolas- en un futuro no muy lejano.

AVANCES

Interactividad Inteligente

El año que viene, 7th Level empezará a comercializar una herramienta llamada TopGun para desarrollar productos multimedia interactivos «inteligentes» para Mac y Win 95.



Mech Mania

El próximo juego de Activision, MechWarrior, podría generar de 15 a 20 millones de dólares de beneficios durante su primer año en el mercado según las predicciones de los analistas de Dillon Read &Company.



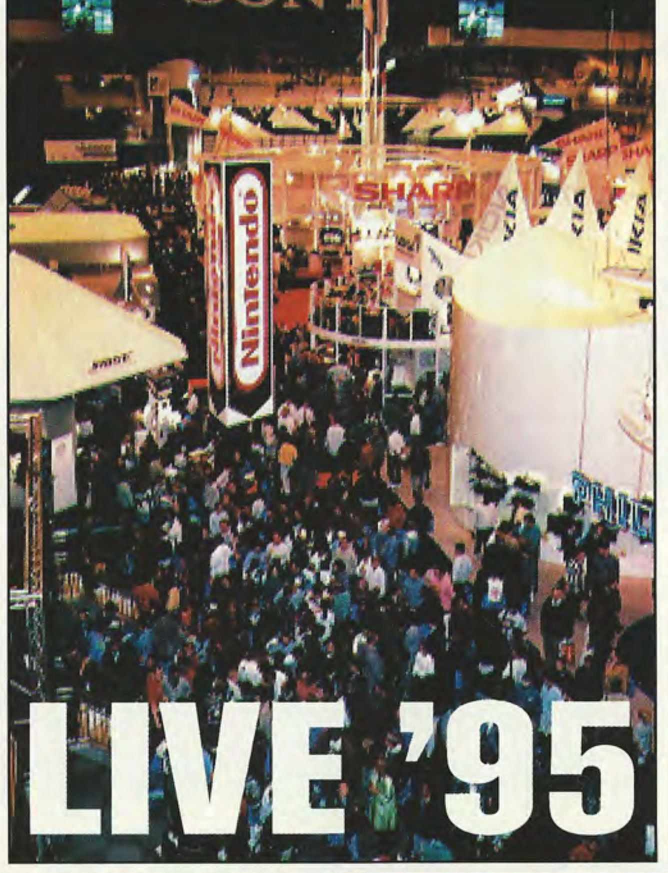
Amigos Flexibles

Netscape Communications ha anunciado Secure Courier, un protocolo multiplataforma que permite crear un sobre digital de seguridad para datos de tipo financiero en Internet. Intuit y MasterCard International están entre las compañías que apoyarán este nuevo protocolo para garantizar la seguridad de las tarjetas de crédito, los números de cuentas bancarias o tarjetas de crédito y las transacciones que se producen en la red.



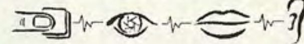
Pentiums multimedia

Andy Grove, CEO de Intel, confirmó los informes de que la compañía está desarrollando una versión multimedia de su chip Pentium, según un informe de Reuters. Intel está trabajando junto con Microsoft en este chip que mejorará las capacidades multimedia de Windows 95.



LIVE '95

LIVE '95
THE CONSUMER ELECTRONICS SHOW
EARLS COURT • LONDON
19-24 SEPTEMBER 1995



CON PRESENTACIONES de Microsoft, Dorling Kindersley, First Information Group, Blender y NoHo Digital, el estand de **CD-ROM LA REVISTA** (en su versión inglesa) en Live'95 el pasado septiembre atrajo el especial interés de toda la industria multimedia de Gran Bretaña.

Este año, todo el estand de **CD-ROM LA REVISTA** estuvo dedicado a una serie de seminarios sobre la industria con editores de primera línea que hicieron demostraciones de cómo obtener el máximo provecho de la última generación de productos multimedia. A lo largo de los seis días que duró el evento, los asistentes pudieron ver avances de muchos de los CD-ROMs más importantes que van a aparecer en el mercado durante los próximos 12 meses.

A través de una serie de seminarios que empezaban puntualmente cada mediodía bajo la recién estrenada marca multimedia FlagTower, First Information Group presentó una colección magnífica de títulos de referencia documental.

La primera oleada de esta colección son títulos militares sobre la Primera Guerra Mundial, la Segunda Guerra Mundial y la Guerra en el Pacífico. También hay un título sobre generales, *The Great Generals*, y el primero de sus títulos, *The Space Race*.

A la una del mediodía, Dorling Kindersley mostró cómo sacar el máximo de provecho a su colección de *Eyewitness Virtual Reality*, un grupo de discos de historia natural que con el tiempo se convierten en un museo virtual. También se exhibirá *Children's Dictionary* y *Ultimate Sex Guide* de Anne Hooper.

A las dos del mediodía, Microsoft hizo una demostración de Microsoft Expo, el catálogo de productos multimedia de esta empresa, y sus productos para la empresa que prevé lanzar el año que viene.

A las tres, Omnimedia, el especialista de VideoCD, mostró lo último en MGPED-encoded, música basada en disco, vídeos y películas.

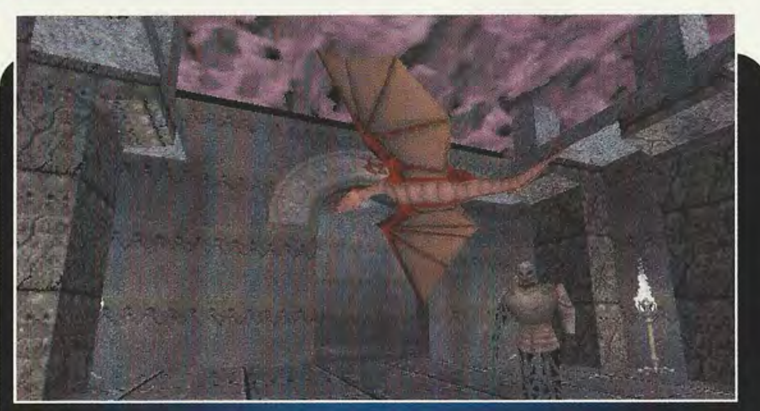
Finalmente, entre las cuatro y las seis de la tarde, el especialista americano en multimedia, Blender, mostró la primera revista interactiva en disco del mundo junto al personal de NoHo Digital que avanzaron nuestra propia revista en disco reformada, eQ. **El futuro del CD-ROM estuvo allí.**

● Cada seminario fue presentado en un fantástico auditorio multimedia con Surround Sound y los representantes de Technomatic estuvieron siempre disponibles para explicar cómo se puede integrar el sistema Surround Sound a un PC o Mac multimedia doméstico. Lea nuestro análisis en la página 26 para más información sobre este sistema de Technomatics.





Averigüe quién es quién en la industria multimedia gracias a Live 95.



El creador de DOOM, Id Software, descubrió las primeras pantallas de Quake, su próximo gran lanzamiento. Quake se espera que salga el año que viene. Si bien el entorno básico ya está terminado, el equipo ahora está trabajando en el modelado en 3D. Le daremos más información a medida que la vayamos recibiendo.



Una banda sonora vulgar puede arruinar hasta la película visualmente más impresionante. La industria de juegos de vídeo tan sólo acaba de levantar el vuelo ante las posibilidades del sonido mejorado. Ya es hora de que Mat Toor se dedique a cultivar su oído...

Doom con BOOM!

Piense por un momento en las películas más espectaculares de los últimos cincuenta años, e intente definir el por qué son tan memorables. Seguramente dirá que por sus estrellas, su guión o sus efectos especiales. Lo más probable es que la banda sonora ocupe el último lugar de la lista de preferencias, si es que ocupa alguno. Lo mismo sucede en la industria de juegos de vídeo y ordenador. El énfasis se coloca siempre en su aspecto visual. Ya sea un motor de juegos 3D de tecnología punta, o bien una introducción renderizada Silicon Graphics de diez minutos, el lema es siempre «lo que se ve es lo que se obtiene».

Intente imaginar *Tiburón* sin los tambores crecientes de John Williams haciendo estallar la tensión. O la escena en la ducha de *Psicosis* sin su «ñic, ñic, ñic» de violines, al borde de nuestro ataque de nervios. De repente *oímos* la importancia de la dimensión sonora.

La industria de los juegos de vídeo apenas está empezando a aprender esta lección. Hace un par de años, la música y los efectos de sonido lo realizaban personas *freelance* y se incluían en el juego, pocas semanas antes de que salieran a la calle. Actualmente, la mayoría de desarrolladores poseen estudios totalmente equipados con una plantilla de directores musicales y de sonido a jornada completa. La tecnología, por su parte, tampoco se ha quedado atrás. La frágil síntesis FM monoaural ha dado paso a los originales tonos del sonido estéreo, generalmente reproducidos vía CD-ROM y tarjetas de sonido capaces de igualar la calidad 16 bits de los CDs Audio. Y por último, una nueva raza de sistemas de «sonido mejorado», como el Dolby Surround o QSound, van más allá del estéreo para crear paisajes sonoros en tres dimensiones e inmersivos.

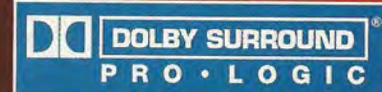
Visualmente, la tendencia más evidente en los juegos ha sido pasar de una perspectiva 2D en



ILLUSTRATION BY TWO TIME SLIM



¿Cómo Funcionan?



Dolby Pro-Logic

Es la versión doméstica de Dolby Stereo, el sistema de sonido cinematográfico desarrollado por el Dr Ray Dolby a mediados de los años setenta, y famoso gracias a películas como *La Guerra de las Galaxias* o *Superman*. Dolby Pro-Logic es un sistema de cuatro canales que reparte el diálogo, la música y los efectos entre cinco altavoces: los habituales altavoces izquierdo y derecho estéreo, un altavoz central y dos altavoces «satélite» traseros (y que transportan la misma señal). Dolby funciona a base de desfasar la señal estéreo principal en los canales adicionales. En los equipos mono o estéreo normales el sonido no se ve afectado. Pero si se bombea una señal codificada en Dolby hacia un decodificador Dolby, el cual aísla y redirecciona las señales desfasadas hacia los altavoces adicionales, es entonces cuando se recrea la experiencia Dolby Pro-Logic completa.

Lo bueno que tiene es que, una vez codificada dentro de una banda sonora, es una tecnología transparente y multiplataforma. En tanto en cuanto la señal estéreo no se vea alterada, la codificación Dolby se preserva, ya se utilice la banda sonora en celuloide, televisión, VHS o CD-ROM.

QSound



A diferencia de Dolby Pro-Logic, QSound crea una experiencia auditiva envolvente mediante sólo un par de altavoces estéreo normales, sin ningún decodificador adicional. Esta tecnología «engaña» al oyente, ya que le hace creer que escucha sonidos de algún lugar detrás de los altavoces, un efecto que se consigue cambiando rápidamente la frecuencia y el volumen de una señal de audio y que consigue confundir la conexión nerviosa oído-cerebro.

Estos algoritmos están patentados, y son producto de un programa de investigación de tres años en los que se efectuaron quinientos mil experimentos. En ellos, personas reales escuchaban una selección de efectos sonoros a distintas frecuencias. Con el tiempo, construyeron un mapa de referencia que relaciona las ubicaciones espaciales en las que la «media» del oído humano sitúa cada frecuencia concreta.

QSound se utilizó primero en la industria discográfica por artistas como Sting, Madonna, INXS y Pink Floyd, pero también es idóneo para multimedia y juegos de vídeo. «Estamos convencidos que el futuro de QSound está más en el entretenimiento interactivo que en los estudios de grabación», nos dice John Tweedy, de QSound.

cera persona a una experiencia 3D en primera persona. Por lo que no es ninguna sorpresa que la siguiente generación de juegos intente hacernos *oír*, y no solamente ver, en 3D.

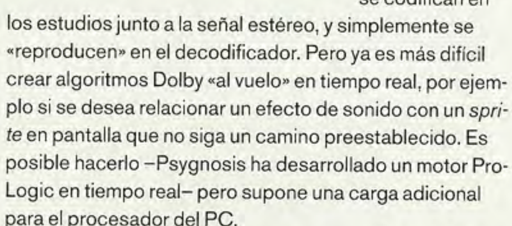
La forma más fácil de lograrlo pasa por mejorar los drivers de sonido utilizados en los juegos, para que proporcionen un sonido más «esférico». Russell Shaw, director de sonido y música de Bullfrog, uno de los desarrolladores punteros, nos explica: «Ya es posible crear 3D en frente del usuario, con efectos ambientales que se muevan de izquierda a derecha o de delante hacia atrás. Eso con dos altavoces. Simplemente se pasa un sonido de izquierda a derecha a través de la mezcla estéreo, y se altera el volumen del sonido para dar sensación de distancia».

De lo que se trata es de recoger estos fundamentos y crear un driver de sonido que asegure que la perspectiva sonora encaje con la perspectiva visual en pantalla. Bullfrog esperó impacientemente que Dungeon Keeper, el primer juego de rol de la compañía, utilizara uno de estos drivers. «Es totalmente interactivo: cada efecto de sonido se relaciona con lo que se está viendo en pantalla», nos dice Shaw. «Si alguien nos dispara un mísil y lo esquivamos a nuestra derecha, oímos cómo la posición relativa del sonido se mueve de acuerdo a nuestra nueva dirección.»

El problema es que con el audio estéreo estándar, el campo del sonido del juego se ve restringido por la ubicación de los altavoces al lado del PC o del televisor. «Es el equivalente sonoro de llevar orejeras, o la visión túnel», nos dice Phil Morris, director musical de Sony Psygnosis. Pero los desarrolladores están utilizando cada vez más una serie de tecnologías de audio mejoradas, como Dolby Pro-Logic y QSound, para sacarse el sueño de los oídos.



Los títulos de PlayStation, como *Demolition Derby* (arriba), poseerán bandas sonoras Dolby...



... mientras que *FIFA Soccer* en 3DO ya está aquí.

Estas tecnologías «abren» el paisaje sonoro y crean una experiencia 3D más envolvente. Dolby Pro-Logic lo lleva a cabo de una manera evidente, rodeando literalmente al oyente con altavoces adicionales. Una configuración Pro-Logic completa posee los altavoces izquierdo y derecho estéreo tradicionales, complementados por un altavoz central en frente y dos altavoces «satélites» situados detrás de la perspectiva visual, gobernados por un decodificador y amplificador Dolby Pro-Logic.

Esto genera problemas logísticos: no es probable que los jugadores PC tengan su ordenador en la misma habitación en la que haya la cadena hi-fi, lo que implica que deberán trasladar su PC, o bien construir un sistema Pro-Logic dedicado desde cero, para poder sumergirse en Dolby Surround.

No obstante, para los equipos SuperConsole, Dolby Pro-Logic se convertirá en una necesidad. Incluso algunos de los juegos de cartucho de 16 bits actuales, como Jurassic Park en la SNES, poseen codificación Dolby. Los efectos pueden llegar a ser espectaculares, y para poder disfrutar de ellos –si «disfrutar» es la palabra adecuada– es necesario conectar la consola a un televisor Dolby Pro-Logic, a una cadena musical o bien a un amplificador AV. BIS, que se dedica a la prospección de mercados, estima que a finales de este año habrá cerca de novecientos mil sistemas o televisores compatibles con Dolby Pro-Logic en los hogares ingleses. También afirma que esta cifra aumentará hasta los dos millones cuatrocientos mil a finales del 1997. Esparcidos por todo el mundo se pueden contar hasta quince millones de sistemas Dolby Pro-Logic.

Esto constituye una base instalada seria, y una proposición muy atractiva para el desarrollo de juegos de video. Es más, Dolby no cobra ningún derecho de autor si los desarrolladores de software desean utilizar la codificación Dolby Pro-Logic en sus juegos. «Nuestro negocio proviene de las licencias de hardware, ya que si alguien ve que un juego está en Dolby, pensará seriamente en adquirir un televisor o decodificador Dolby para obtener lo máximo de él», nos dice Dale Leary, director de licencias de Dolby Laboratories.

Actualmente, algunos juegos 3DO ya lucen el logotipo Dolby Surround (FIFA Soccer, Shockwave, Return Fire, Need for Speed), y es muy probable que los juegos SuperConsole sigan el mismo camino. Por ejemplo, casi todos los títulos actuales y por venir de Sony Psygnosis, incluyendo *Demolition Derby* y *Wipe Out*, poseerán bandas sonoras Dolby. No obstante, Leary no cree que se incremente rápidamente el número de títulos PC CD-ROM Dolby. El problema no reside solamente en el factor enojoso de la conexión de amplificadores AV y altavoces en el PC, sino que también está el factor de la potencia de proceso.

Dolby Pro-Logic es idóneo para música y muestras de sonido preprocesados, en los que los efectos Dolby se codifican en los estudios junto a la señal estéreo, y simplemente se «reproducen» en el decodificador. Pero ya es más difícil crear algoritmos Dolby «al vuelo» en tiempo real, por ejemplo si se desea relacionar un efecto de sonido con un *sprite* en pantalla que no siga un camino preestablecido. Es posible hacerlo –Psygnosis ha desarrollado un motor Pro-Logic en tiempo real– pero supone una carga adicional para el procesador del PC.

«Dolby Surround es una gran idea, pero es tan devorador de potencia de proceso que no va a ser viable hacerlo en tiempo real en el PC», nos dice Shaw, de Bullfrog. «Es como la paradoja de las muestras de 16 bits: suenan muy bien, con calidad CD, pero ralentizan el juego hasta diez veces. Hasta que la tecnología de respuesta a ello, no va a ser viable.»

Para superar todos estos problemas, muchos desarrolladores están mirando con expectación una tecnología software conocida como QSound, para que añada algo de movida audio a sus juegos. Al igual que con Dolby, con QSound se pueden preprocesar muestras con informa-

ción espacial. El director de licencias de QSound, John Tweedy, nos explica: «Por ejemplo, podemos estar en una batalla, desde el punto de vista de una cabina, en la que cuando pulsemos M dispararemos un mísil que salga de nuestro hombro derecho y desaparezca en medio de la pantalla. Es rápido, barato y sencillo.»

Para aplicaciones más interactivas, QSound ha desarrollado un conjunto de herramientas de software que permite a los desarrolladores crear muestras de sonido espaciales en tiempo real sin poner demasiada sobrecarga en el procesador principal. «El resultado –nos dice Tweedy– es que el jugador puede manipular la trayectoria espacial del efecto sonoro en tiempo real, por medio del joystick.»

El potencial de juego de ello es enorme. Imagine que está arrastrándose por un oscuro pasillo lleno de mazmorras mientras escucha los resoplidos y la respiración de criaturas espiando tras una esquina, o detrás de aquella puerta cerrada, o acercándose por un lado. Todos los ruidos provienen de donde los escucharíamos si realmente estuviéramos perdidos en estas mazmorras. Piense en el papel que tendrían estos sonidos en el nivel de tensión, como el tema de *Tiburón*, pero aumentado por esta «realidad» mejorada. «Si se hace bien, es posible asustar a la gente», nos dice Morris.

«Es posible crear pistas auditivas espaciales que alerten de una actividad inminente aún no visible, y no sólo relacionar sonidos con lo que se ve en pantalla», añade Tweedy.

¿Qué tipo de configuración AV va a necesitar un usuario PC para poder disfrutar de estas experiencias? La respuesta es sencilla: una tarjeta de sonido estéreo y un par de altavoces. La tarjeta de sonido no tiene por qué ser de 16 bits. QSound se encarga de crear toda esta fanfarria espacial en tres dimensiones sin la necesidad de hardware adicional, ya sean decodificadores o altavoces. Es una especie de «Voz» electrónica que crea un plano de sonido que se extiende más allá del eje de los altavoces, haciéndonos creer que efectivamente los sonidos se producen fuera de ellos.

QSound *no* proporciona audio 3D completo (no puede crear efectos que provengan de detrás nuestro), sino que produce un campo auditivo de 220 grados centrados en la perpendicular de la línea que une ambos altavoces, siempre que la distancia no supere los 45 centímetros [vea el recuadro de la página anterior]. Pero la sensación de escuchar sonidos que no provengan «de ningún sitio» llega a ser fascinante. «Se podría decir como lema publicitario que es "sonido táctil"», nos dice Morris, de Sony Psygnosis. «Si cerramos los ojos, el sonido se parece a un objeto sólido en frente nuestro, como si pudiéramos cogerlo.» Las licencias QSound actuales incluyen Bullfrog, Sony Psygnosis, Sega (que ha elaborado los algoritmos QSound de su Saturn SuperConsole), Virgin Interactive Entertainment, Microprose, Capcom, Activision y Electronic Arts. Dentro de un año, más o menos, va a ser muy difícil encontrar un gran juego para PC o consola que no esté codificado con QSound, Dolby Pro-Logic, o ambos. Actualmente, los desarrolladores de juegos ya poseen la tecnología necesaria para dotar a sus títulos del mismo tipo de bandas sonoras impactantes como las que poseen las películas desde hace tiempo. Y de alguna forma pueden ir mucho más allá: las bandas sonoras de los filmes deben mantener los diálogos perfectamente audibles, y no distraer la audiencia con demasiados efectos ambientales, mientras que ningún programador ha logrado todavía hacer un juego demasiado «in yer face».

Evidentemente, el impacto pronto se diluirá si empiezan a saturar los juegos con cientos de efectos de sonido mejorado. Los ganadores serán aquellos cuyos desarrolladores cuenten con ingenieros de sonido lo suficientemente inteligentes como para integrar estas nuevas tecnologías en las bandas sonoras de los juegos y que empleen una gran gama de técnicas cinematográficas ya probadas: música de fondo, temas recurrentes, efectos musicales como los violines de *Psicosis*, etcétera, siempre más y más pirotécnia «in yer face».

Creation, de EA, tendrá sonido QSound inmersivo.

«Si se hace bien, uno no se da cuenta de que está siendo afectado por ello», nos dice Morris. «Generalmente es subliminal, a baja frecuencia. Ésta es precisamente la tarea de los diseñadores de sonido de Hollywood, introducirse en nuestras cabeza *y* en nuestros cuerpo. La gente no se da cuenta de la inteligencia detrás de todo esto. Los diseñadores de sonido de la industria deben aprender de ellos, y QSound y Dolby son herramientas eficaces para llevarlo a cabo.»

«Si se hace bien, uno no se da cuenta de que está siendo afectado por ello. Es subliminal, a baja frecuencia. Esta es precisamente la tarea de los diseñadores de sonido, introducirse en nuestras cabeza *y* en nuestros cuerpo...»

Phil Morris – Sony Psygnosis

QSound ofrece un campo sonoro de 220 grados a partir de dos altavoces normales.

SONIDO SURROUND



Acción de pantalla Grande

Los más reacios afirman que el crecimiento de sistemas Dolby Pro-Logic para PC será lento.

El curiosamente llamado Techno Optorian System no es la clase de accesorio PC que se pueda dejar arrinconado en el estudio. En su corazón hay un proyector de vídeo equipado con un convertidor VGA/PAL que proyecta imágenes a color de 24 bits hasta un tamaño de 125 pulgadas (en diagonal). También incluye un amplificador AV Harmon Kardon con un decodificador Dolby Pro-Logic en placa. Es capaz de arrojar 65W a través de sus canales izquierdo, derecho y central, más otros enojosos (para los vecinos) 25 W a través de los dos altavoces traseros. Completa el conjunto cinco altavoces KEF Coda 7. Technomatic, una empresa de venta por correo y que comercializa este paquete, afirma que la demanda es muy alta. «Estamos recibiendo muchas llamadas acerca de él; es un producto en alza», nos dice Richard Brain, de Technomatic.



Vean esta sala de estar, con cinco altavoces y un pequeño woofer...

«Imagínese Doom en una pantalla de cien pulgadas y con sonido surround punta. ¡Se lleva por delante a la gente!», añade.

Entre las opciones extras del sistema Optorian podemos citar un sub-woofer, una tarjeta MPEG que permite reproducir VideoCDs y una tarjeta SoundBlaster AWE32. ¿Cuánto por todo el paquete, incluyendo las opciones? Unas 685.000 pesetas aproximadamente.

Mientras tanto, consuélese con una demostración de QSound, en el CD-ROM de cubierta.

Para más informaciόm: Technomatic 07 44 1812 059 558.



El amplificador Harmon Kardon es la pieza central del Techno Optorian System



El SIMO de Madrid

¿Estar o no estar? Esta es la cuestion

Se acerca el Simo de Madrid y la pregunta es ¿qué novedades aportará? Como es de preveer, pocos cambios que afecten a la industria del juego, ya que aparecerán los mismos "personajes" de cada semestre. ¿Cómo se encaja esto teniendo en cuenta que la industria del software de ocio escala posiciones a pasos agigantados? Ahí queda la pregunta del millón, sí la sabe no dude de responder en voz alta para que podamos oirle todos.

No obstante eso, vamos a darle unas pistas ya que estamos convencidos que Madrid atraerá caras nuevas porque los principales líderes de la multimedia se están convirtiendo en líderes de tamaño medio de la industria del software visto en su conjunto, y al fin suponemos que harán acto de presencia y tendrán un stand en la feria. Si esto es cierto -y creemos no equivocarnos-, estamos seguros que este cambio reflejará el ascenso al poder que es el CD-ROM para el PC y con ello se evidenciará el eclipse de las consolas de juegos de 16 bits. Esto nos indica la importancia creciente y por tanto la influencia de la multimedia para el hogar.

Ustedes se preguntarán, con razón, de que manera parecerá que les va afectar este giro ¿no?, pues bien se trata de que los desarrolladores y editores de la multimedia aprendan algo de los programadores y comerciales de la industria de los juegos. Ni más ni menos que sean capaces de crear productos del agrado de sus consumidores así como de comercializarlos con la misma lógica que hacen los demás. A buen seguro que los títulos multimedia no se comerán el mercado en dos días, ni siquiera asustarán a grandes firmas como Sony y Sega, sin embargo, ellos estarán allí para no dejar escapar la parte del pastel que aún les queda para comer. Démosle tiempo al tiempo y se darán cuenta de que en próximas ferias no será extraño ver stands de Zeta Multimedia, Micronet, Anaya Multimedia etc... que, al fin, se preocuparán de tener un espacio serio y un presupuesto de promoción que ya les convenía ¿se lo imaginan ya?



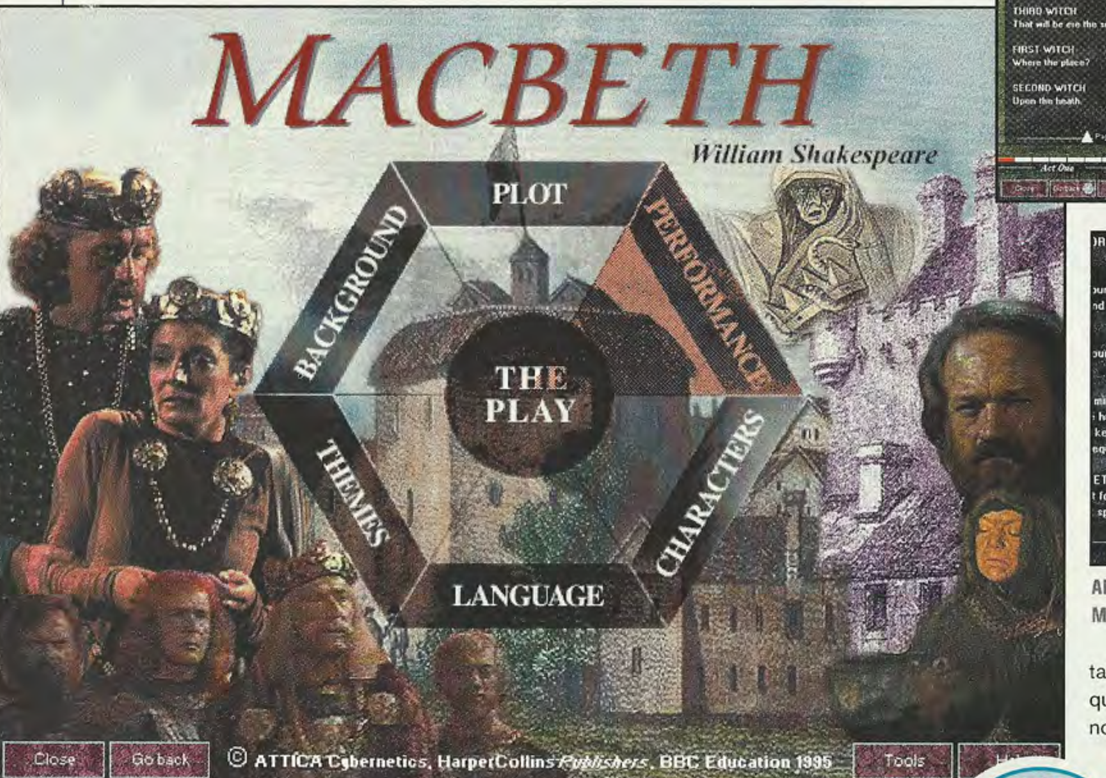
PUNTUACION Cada título de esta sección se puntúa de cero a cinco por su capacidad de juego y su uso de multimedia, por medio de los siguientes discos.

Las cajas de producto contienen las especificaciones *mínimas* publicadas por la misma compañía. Si el disco está disponible en distintas plataformas, se hará mención de ello, junto con su precio, requisitos de procesador y memoria (RAM), la cantidad de espacio libre en disco duro necesario para instalar los archivos, y el sistema operativo necesario para ejecutarlo (Windows 3.1 o el que sea). También se indicarán, si los hay, otros requisitos específicos, como lectores de cuádruple velocidad, millones de colores, etcétera.

PC	PC/MAC etc.	Plataforma
Ptas.	1.000 Ptas.	Precio (IVA incluido)
CPU	486SX/25	Procesador
RAM	8Mb	RAM
HD	16Mb	Espacio en el disco
OS	Win 95	Sistema Operativo



Las tres brujas, que representan las tres caras de la Tierra, se reúnen con un propósito oscuro.



La pantalla de apertura, que se parece mucho a la de *Romeo and Juliet*.



Algunos vídeos maravillosos de una versión zulú de Macbeth, con un hechicero en lugar de tres brujas.

RECOMENDADO CD·ROM LA REVISTA RECOMENDADO

MACBETH

Sin necesidad de las tres brujas, estos tres editores conjuran una excelente versión interactiva de «The Scottish Play»

Conocida como «The Scottish Play» en los círculos dramáticos públicamente sospechosos, a *Macbeth* siempre se le ha relacionado con el desastre, el infortunio y las dificultades. No obstante, no espere encontrar nada de ello en esta versión multimedia. Ya conocidos por su versión en disco de *Romeo and Juliet*, este título es otra vez el resultado de la colaboración entre el desarrollador Attica, la editorial Harper Collins y la BBC. Efectivamente, parecen haber sacado el máximo jugo a todo lo concerniente a este título de alta calidad, que ofrece tanto una representación multimedia de la obra, como una base de datos muy extensa con información adicional y una exploración de las ideas contenidas en la obra.

Macbeth empieza a darse cuenta de que todo se desvanece en la niebla.

Todos aquellos que hayan visto *Romeo and Juliet* reconocerán al acto *Macbeth*. Se ha utilizado exactamente la misma plantilla, lo que implica que los usuarios particulares o escolares no tendrán que aprender ningún interfaz nuevo para sacarle jugo al disco. Una vez esté completado el siguiente *–A Midsummer Night's Dream–* estos tres títulos tendrán todo el aspecto de una serie real.

El cuerpo principal del disco lo constituye el texto completo y una versión recitada de la obra, con algunos clips de vídeo adicionales, todos basados en la versión Alexander. Con el Teacher's Pack, disponible para las escuelas, se incluye una copia completa de este texto. A medida que nos desplazamos por él, las imágenes de los personajes sobresalen o vuelven a descender cuando hacen sus entradas o salidas, respectivamente. Si hay una escena de vídeo correspondiente a una toma, podemos hacer clic sobre el botón de vídeo; los personajes sobresalen y la ventana de vídeo desciende.



La Plot Line de Macbeth, que recoge los sucesos principales de la obra.

Debido a que muchas personas encuentran que Shakespeare es impenetrable, hay funciones dentro del texto para facilitar su compresión. Al hacer clic sobre el signo de interrogación se obtiene más información acerca de dicha sección, o también obtener las definiciones de las palabras resaltadas, mediante un clic sobre ellas.

Hay una opción de vídeo para once de lasveintiocho escenas de la obra, lo cual no está mal si se considera que algunas de estas

Con un clic en el botón Characters aparecen comentarios de todas las partes. Aquí vemos al desafortunado King Duncan.

¿CD o no CD?

Shakespeare es un gran negocio y un candidato natural a CD-ROM. No obstante, el trato en disco recibido por el Bardo ha sido desigual.

El uso más evidente del medio CD-ROM es como base de datos, y el primero que siguió este camino fue William Shakespeare: Complete Works (Andromeda Interactive 07 44 1235 529 595). Aunque el texto que incluye el disco es de calibre fino, su uso real es como herramienta de consulta.

Si nos ceñimos a las aplicaciones multimedia auténticas, podemos ir desde lo sublime hasta lo ridículo. Un ejemplo de esto último es el extraño Karaoke Shakespeare, que nos permite tomar parte en dos obras, *Midsummer Night's Dream* y *Macbeth* (Beaufort Publications 07 44 1716 309 797), con actores grabados. No obstante, esta buena idea la malogran algunas imágenes decepcionantes.

Sin embargo, han habido algunos tratos excelentes de las obras del Bardo. El más notable es *Macbeth* (93-419 56 76), de



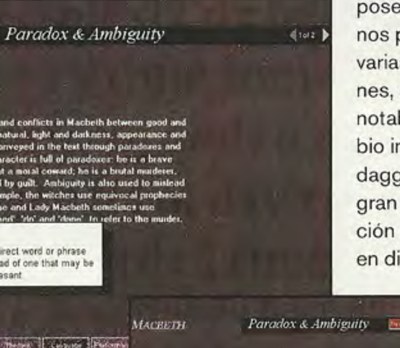
Karaoke Shakespeare: con brujas que bailan.

Voyager. Aunque se publicó hace casi un año, y solamente para el entorno Mac, esta versión contiene una colección muy variada de información, una versión audio completa de la obra interpretada por la RSC y algunas películas QuickTime.

Encontrará más detalles de estos discos en The Guide, al final de la revista. Si desea los análisis completos, consulte la versión en base de datos de The Guide en nuestro disco de cubierta, o la versión en línea en www.widearea.co.uk/cdrom.

escenas (y en consecuencia los clips de vídeo) duran varios minutos. Como resultado, el disco contiene toda una masa de información de 650Mb. La calidad es excelente. La ventana de vídeo dentro de la obra es grande, se ejecuta con suavidad, y los controles poseen una respuesta agradable.

Se han reutilizado algunos clips de vídeo del disco de *Romeo and Juliet*. Un ejemplo de ello es el comentario de Sam Wannamaker acerca de los méritos del teatro Globe como espacio de representación, y su proyecto de reconstrucción. Es agradable saber que el teatro New Globe acaba de ser reconstruido en su lugar original, la orilla sur del Támesis, pero ello demuestra que el disco no está muy actualizado. Algún tipo de posdata, aunque fuera escrita, haciendo mención de la nueva construcción, hubiera sido una buena idea. No obstante, podemos excusar esta reutilización, ya que sigue siendo un clip muy interesante, y si este disco va a ser utilizado en una escuela sin la compañía de los otros dos, sin duda alguna su inclusión merece la pena.



Podemos explorar su lenguaje. En este caso eufemismos...

...que nos llevan hasta ejemplos sacados de la obra.

Ponga el cursor encima de las escenas, y tendrá un extracto de toda la obra.

Todas las prestaciones de *Romeo and Juliet* se encuentran también aquí. Al hacer clic sobre un segmento de la Plot Line, al fondo de la pantalla, nos dirigimos hacia dicha escena de la obra. Al hacer clic sobre el botón Plot obtenemos un resumen de la escena; escoja Themes para conocer las ideas que esconde el texto; Language para una exposición sobre los giros del lenguaje; Performance trata temas como el escenario y la decoración; Backgrounds nos informa, entre otras cosas, del *Macbeth* histórico y real; Characters nos ofrece un resumen de cada personaje de la obra; Tools posee varias funciones, como Print y Media Index, que nos permiten, respectivamente, imprimir los fondos y varias imágenes utilizadas en el disco, y buscar imágenes, sonidos y vídeos concretos del disco. En un vídeo notable aparece Jonathan Pryce, absolutamente soberbio interpretando *Macbeth* en el monólogo «Is this a dagger I see before me...». En este CD-ROM hay una gran cantidad de información, y se tiene la clara sensación de tener mucho más que una simple obra de teatro en disco. No obstante, lo que realmente sobresale de este producto es la calidad del medio utilizado, claramente como consecuencia de la cooperación con los otros dos editores. No hay nada que pueda llamarse innovación con respecto a *Romeo and Juliet*, pero sí un par de mejoras. El texto de *Romeo and Juliet* era difícil de leer cuando en el fondo había una imagen algo cargada. Ahora Attica ha incluido como opción la posibilidad de tener un fondo negro para el texto. También ha añadido la opción de regresar a cualquier lugar de la obra, con lo que podemos dirigirnos a una escena relacionada, y no solamente al lugar de donde venimos. Hubiera estado bien que se pudiera ejecutar el CD en miles de colores en las máquinas más rápidas, ya que los fondos a veces aparecen algo granulados..

Este disco se merece realmente una recomendación. No es un gran salto en la multimedia, pero sí es un disco muy bien pensado, con un gran uso de multimedia. Es agradable ver cómo Attica pule estos discos a medida que los va produciendo, en lugar de ceñirse a un proyecto cerrado. Éste nivel de respuesta es el que necesita la industria. Adelante con *A Midsummer Night's Dream*.

Conor McNicholas

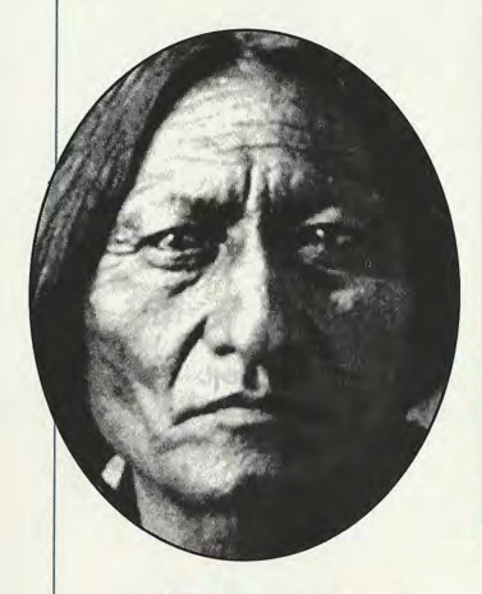
Sam Wannamaker y su ya realizado proyecto de reconstrucción del teatro Globe.

MACBETH
PC 14.000 Ptas. 486SX
4Mb 2.5Mb Win 3.1
☎ Attica 07 44 1865 791 346



TÍTULOS

Sitting Bull, bien asentado en la batalla de Big Horn.





Podemos navegar por sus cinco secciones principales, poco estructuradas, o dejarlas y pasar directamente a su índice.

500 NATIONS

Descubra la cultura y la historia americana nativa con este documental histórico preparado para Windows 95 de Microsoft

Hay un viejo proverbio indio que dice: «Antes de juzgar a nadie, ande primero una milla con sus zapatos.» Buen consejo, pero aún teniéndolo en cuenta, este disco me parece poco inspirado.

Narrado por la estrella de *Bailando con lobos*, Kevin Costner, *500 Nations* es el relato de los cuarenta millones de indígenas que habitaron Norteamérica antes de que Colón desembarcara en sus costas en el año 1492. Se basa en una serie de televisión norteamericana conducida por el mismo Costner.

El título tiene buen aspecto, con animaciones y obras artísticas maravillosas, y con algunas fotografías realmente impresionantes. También está lleno de clips de vídeo y audio. Casi todos los botones y zonas activas están acompañados de símbolos indios, lo que es un buen toque (aunque no puedo responder de su autenticidad). El producto funciona bajo Windows 3.1 estándar, aunque está optimizado para Windows 95. En conjunto, el contenido del disco satisfará tanto a niños como a adultos.



Kevin Costner nos da la bienvenida con una introducción amable.

A pesar de su fachada atractiva, *500 Nations* no es un programa en el que navegar por él fácilmente, y sin un tutorial que ayude a conocerlo mejor –Kevin Costner o no Kevin Costner– estamos solos ante el peligro. Asimismo, éste es uno de los pocos productos que no cuenta con las cajas flotantes de hipertexto, por fin eficaces e inequívocas, que ayudan a explicar palabras o conceptos esotéricos. No obstante, una barra de herramientas permanece siempre fija en el fondo de la pantalla, con los botones Help, Back y See Also, aunque su función Help no ayuda demasiado.



Bajo Windows 95 es posible redimensionar la ventana de aplicación.

Muévase a través de su índice.

500 Nations se reparte entre cuatro secciones principales: Storytellers, Homelands, Timeline y Pathfinders, más una sección Welcome. Casi todas me parecieron muy poco estructuradas y confusas de utilizar. No está claro si hay que pasar página arriba o abajo, izquierda o derecha, en sentido de las agujas del reloj o contrario. La área Welcome consiste simplemente en una introducción de dos minutos a cargo de Costner. Exageradamente romántico y demasiado vago, Costner indica al usuario que: «Encuentre su pasado. Tenemos una historia que celebrar. Solamente necesita el espíritu de la aventura». No hay apenas referencia alguna al propio CD, o cómo moverse por él, levantando la sospecha de que se filmó con la serie de Televisión, mucho antes de que se produjera el CD-ROM.

También es conveniente tener en mente que prácticamente toda la nación Sioux está boicoteando Waterworld como consecuencia





El disco rememora las batallas sangrientas que precedieron a la derrota

La cultura americana nativa se extendía por todo el continente.

del proyecto de Costner de construir un campo de golf en tierra sagrada india.

La introducción está orientada hacia los americanos que deseen descubrir su pasado. Generalmente el contenido es interesante, y lleno de adornos en forma de vídeo y audio. También hay algunas vistas de pájaro de poblados antiguos 3D, fascinantes y generadas por ordenador, aunque algo lentas. Al mismo tiempo, algunos clips de audio no son introducidos, lo que me pareció muy confuso.

500 Nations no nos conduce por la historia, sino que salta de un suceso a otro y vuelta a empezar. Por este motivo es mejor empezar en la Timeline. Con un diseño en forma de tronco de árbol en la que cada anillo es una era, la Timeline está bien, aunque un poco difícil de usar. Al hacer clic sobre una era, somos transportados hasta la sección correspondiente dentro de Pathfinders.

Pathfinders es una de las secciones más interesantes del producto, y que nos cuenta los doce mil años de historia de las gentes de América. Se divide en nueve subsecciones, que incluyen Clash of Cultures, The Conscience of America y Struggle for the West. Su contenido es interesante, pero dificulta también el trazo de un camino coherente a través de la historia.

La sección Storytellers posee veintiocho subsecciones, cada una con su propia minihistoria o viñeta de información acerca del modo de vida indio. Todas las narraciones provienen de personajes indios, y muchas de ellas también poseen clips de vídeo.

Este disco ha levantado bastante controversia, ya que se atreve a cuestionar el mito actual de que América nació cuando Colón llegó a sus costas. Es solamente ahora que América empieza a reconciliarse con su pasado. En este disco se documenta, según parece sin distorsiones ni censuras, el genocidio de millones de nativos americanos y sus intentos de mantener la dignidad frente a las terribles atrocidades sufridas. Todas las pantallas tienen múltiples zonas activas que nos transportan a muchos otros lugares del disco. Algunas son muy precisas, y se necesita buena puntería con el ratón.

500 Nations también tiene un Index en el que podemos buscar cualquier palabra o suceso histórico. En un 486, este índice se reveló sorprendentemente rápido.

Aprendí muchas cosas con *500 Nations*, pero todavía ando algo decepcionado. El producto entra muy bien por los ojos, con algunas historias interesantes y un buen uso del medio, pero lo encuentro falto de cohesión y estructura. Un buen intento pero, ya que Microsoft fija el estándar de la industria hasta cierto punto, creo que se podría haber hecho más bien.



Avril Williams

500 NATIONS
PC 7.900 ptas. 386SX/25
8Mb 4Mb Win 3.1
☎ Erbe (91) 528 83 12



Las imágenes de la Picture Gallery pueden ser utilizadas como tapices en el escritorio de Windows.

Chaco Canyon, el mayor bloque de apartamentos anterior al 1800.

¿Qué pasa con Windows 95?

No sorprende a nadie que Microsoft haya diseñado *500 Nations* con Windows 95 en mente. Aunque el mismo CD funcione perfectamente bajo Windows 3.1 con el interfaz que todo el mundo utiliza, es fundamentalmente un producto Windows 95.

Dicho esto, no es que tengamos más por el mismo precio, y *500 Nations* no parece que se ejecute más rápido bajo Windows 95 que bajo Windows 3.1.

Ningún problema. Lo más espectacular de Windows 95 en relación con los CD-ROM es una cosa llamada Autoplay. Tan pronto como se introduzca un CD-ROM en la unidad (ya sea un CD-ROM normal o un CD Audio), Windows 95 lo cargará y lo reproducirá automáticamente. Se acabó lo de encontrar el comando Ejecutar en alguno de sus menús. Ahí aparece *500 Nations* sin el típico mensaje «Profiling your display» y sin que el sistema necesite ser arrancado una vez esté instalado.

Excepto Autoplay, no hay ninguna otra gran diferencia, aunque *500 Nations* soporta todos los nuevos y agradables cambios de interfaz de Windows 95. Como puede ver en las ilustraciones, los botones de minimizar y maximizar son distintos, y en lugar del típico signo menos en la esquina superior izquierda aparece el logotipo de *500 Nations* que permite invocar las opciones habituales de menú Cerrar, Mover y Minimizar. También muchos otros detalles son distintos en Windows 95, como las cajas de diálogo o las barras de deslizamiento, en el sentido de que son algo más vistosos. Si se minimiza *500 Nations* en Windows 95, también aparece su icono en la barra de tareas, al igual que cualquier otra aplicación Windows 95.

Cuando se ejecuta bajo Windows 95, *500 Nations* posee la opción «Run full screen» en el menú de configuración, que no aparece cuando funciona bajo Windows 3.1. Así que, si piensa en pasarse a Windows 95, *500 Nations* hará el viaje junto a usted. Pero una cosa también es cierta: no actualice su ordenador a causa de él. *500 Nations* funciona lo mismo de bien bajo Windows 3.1.



Se puede ejecutar centrado en el escritorio o a pantalla completa.

Bajo Windows 95 solamente cambia la ventana de aplicación.



LOS ARCHIVOS DEL CRIMEN

Una oportunidad perdida de sumergirnos en el lado oscuro de la psique humana

A lo largo de la década pasada, el tema del crimen auténtico y la vida real de los delincuentes fue creciendo en popularidad. Actualmente hay un sin número de libros dedicados a los asesinos, revistas para los entusiastas del crimen auténtico y una retahíla de equivalentes en vídeo. En América (¿dónde si no?) hay incluso cromos con ilustraciones de delincuentes en los paquetes de golosinas para los niños. El crimen, según parece, siempre acaba pagando.

Solamente era cuestión de tiempo que el fenómeno de la delincuencia alcanzara la industria multimedia. El resultado es *The Crime Files*, una «guía» CD-ROM de más de cien años de crímenes.

Dada la sensibilidad del material, el reto del desarrollador era retratar la información desde un enfoque adecuado. La nota de prensa de *The Crime Files* dice que «pretende ser educativo, fascinante y lleno de intriga» y, en algunas partes, lo es.

The Crime Files se divide en cinco secciones: Rogues Gallery, Whodunnit?, Modus Operandi (MO), World Of Crime y Headline News. Las tres últimas contienen solamente información en texto.

Cada expediente criminal de la sección MO consiste en un informe textual, con una o dos fotografías ocasionales y, en algunos casos, vídeo extraído de algún noticiario americano. The World Of Crime y Headlines News ofrecen información introductoria a los expedientes, y un método alternativo de búsqueda: por área o década, respectivamente.

La pantalla de apertura de la sección MO muestra seis cabeceras de temas: Organised Crime, Homicide, Violent Crime, White Collar Crime, Espionage y Other Crimes. Cada uno de ellos nos presenta grupos adicionales, como Gangsters o Spies. Dentro de estos grupos los expedientes criminales se encuentran guardados alfabéticamente.

El número de expedientes criminales varía en cada grupo, así como la extensión de los mismos. Por ejemplo, hay solamente una corta descripción del espía Anthony Blunt, mientras que al asesino Dennis Nilsen se le dedica una gran cantidad de texto.

El formato es común en todos los informes. Primero se listan los detalles personales del criminal: nombre, alias, categoría, fecha de nacimiento, etcétera. Luego empieza el texto principal con un corto resumen de la vida del delincuente, seguido de un informe de todas sus fechorías.

No obstante, muchos de los informes son demasiado cortos para que sean útiles, y repletos de faltas de ortografía. Particularmente me decepcionó en primer lugar la falta de explicaciones sobre los motivos o móviles del crimen. ¿No sería acaso ésta la parte más importante y educativa de un estudio del crimen?

También decepciona la manera sensacional de presentar el material. Particularmente enervantes son los gritos y disparos totalmente innecesarios que aparecen al azar a lo largo de todo el disco.

Da la sensación de que el disco se haya confeccionado a toda prisa. Todos sus iconos son iconos Director (programa de autor), y en la versión Mac muchos de los archivos de programa son visibles junto a los iconos de aplicación. Experimenté muchos problemas técnicos con el disco, particularmente con la versión Mac. En un LC 475 a todo lo que pude acceder fue al texto, y el ordenador me solicitaba continuamente en qué lugar del disco estaban los archivos necesarios. Por fin logré hacerlo funcionar en un PowerPC 8100/80, pero incluso entonces el tiempo de acceso era muy grande y la calidad del vídeo, la misma. El tiempo de acceso seguía siendo grande en un PC Pentium a 90MHz con 16MB de RAM, lo que no deja de ser sorprendente a la vista de los bajos requisitos técnicos mínimos. Es en definitiva una ocasión perdida, especialmente por el alto nivel de interés que existe acerca del crimen auténtico. Cualquier antología barata del crimen que se encuentre en cualquier librería ofrecerá sin duda alguna mucha más información (y explicación), sin problemas técnicos que se crucen en el camino.

El gángster Al Capone fue finalmente arrestado por evasión de impuestos

Unos pocos de los muchos crímenes que incluye la sección USA

Como es de esperar, el expediente criminal de Charles Mason es muy largo

La sección Headlines News detalla los crímenes de cada década desde el año 1890



Pruebe sus conocimientos criminales en «Whodunnit»

THE CRIME FILES
PC 8.400 Ptas. aprox. 386SX/16
2Mb <1Mb Win 3.1
CD Vision 07 44 1815 030 586
MAC 8.400 Ptas. aprox. 68040
2Mb <1Mb Sys 7.0
CD Vision 07 44 1815 030 586



Marc Steward

Comienza EL ESPECTÁCULO!

Desde hoy ya puedes pensar en tu PC como en un fabuloso instrumento. Un instrumento que te permitirá entrar en el mundo espectacular del sonido Roland. El mundo de la imaginación y las posibilidades. Donde todo, absolutamente todo, está permitido: crear, divertirte, componer, trabajar... y crecer hasta donde tu quieras llegar. Tienes la mejor tecnología del mundo a tu alcance. Ya sólo tienes que seguir el mismo camino que los grandes profesionales de la música y el sonido han elegido.

Buena suerte... y que comience tu espectáculo!

MUSIC STATION HOME



Lo tendrás todo, todo, todo... Por muy poco, poco, poco.
Todo para componer, escuchar y editar... Para trabajar acompañado por una banda de rock o hasta por una orquesta clásica. Sencillamente, lo tendrás todo para crear tu propia música.

Y por muy, muy poco... todo, todo lo que necesitas.

- PC-200MKII: Teclado de control MIDI.
- SC-7: Módulo de sonido GM (General MIDI).
- 128 sonidos. Reverberación y Chorus Digital
- Software Ballade: Secuenciador de 16 pistas para Windows 3.1.
- CS-10: Sistema de amplificación y altavoces.

85.700*Ptas.

AUDIO PRODUCTION

Tu PC puede ser, desde hoy, un auténtico estudio de grabación.
En "Tu propio estudio" podrás crear, arreglar, grabar, mezclar, sincronizar con imágenes, etc., etc...
Todo lo que tu inspiración te dicte.
Desde una composición musical, hasta una presentación multimedia de empresa...
Descubrirás, con absoluta facilidad, lo que es capaz de ofrecerte la tecnología digital y la insuperable calidad de sonido ROLAND.

- RAP-10 ATB: Tarjeta de sonido GM (General MIDI).
- 128 sonidos. Reverberación y Chorus Digital.
- Frecuencia de muestreo de 11.025 a 44.1 kHz.
- Software: Audio Tools + DoReMIX para Windows 3.1.

35.000*Ptas.

MUSIC STATION PRO



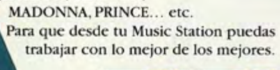
Trata de imaginar todo lo que harás cuando conectes la Station Pro a tu PC.
Instantáneamente tendrás en tus manos un extraordinario sintetizador con teclado de 61 notas y potentes altavoces stereo incorporados.
... Desde allí lo manejarás todo:
Dos sintetizadores funcionando a tiempo real. 360 instrumentos, 60 voces de polifonía, 16 instrumentos sonando a la vez. Todas las ventajas de la compatibilidad GS/GM... etc...
En síntesis... imagínate lo máximo en expresión musical... el no va más...
Es lo que harás.

- Teclado multitímbrico SK-50.
- Tarjeta de sonido LAPC-1 (MT-32).
- Software Ballade: Secuenciador de 16 pistas para Windows 3.1.

129.900*Ptas.

Te regalamos el Sonido de las Estrellas

Al comprar cualquiera de las Music Station te regalamos un Interactive Music Pack... Te llevarás los mejores temas, de las mejores estrellas: STING, COLLINS, JACKSON, CLAPTON, MADONNA, PRINCE... etc.



Para que desde tu Music Station puedas trabajar con lo mejor de los mejores.









Roland®

Roland Electronics de España, S.A.

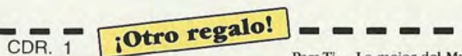
Tel. (93) 308 10 00 Fax (93) 307 45 03

Envía este cupón por fax (93) 307 45 03 o por correo a ROLAND E.E.S.A. (Bolivia 239, 08020 Barcelona) CDR. 1

Nombre .... Apellido .... Edad .... Profesión ....

Dirección .... Ciudad .... C.P. .... Provincia ....

¿Tienes tarjeta de sonido? .... ¿Cual? ....



¡Otro regalo!

Para Ti... Lo mejor del Mundo de la Música Roland en un CD ROM. ...Muchísima buena música. Y programas. Y sonido multimedia... Y mil cosas más.
Sólo por enviarnos tu cupón y contarnos si tienes o no tienes tarjeta de sonido. ...Anímate y mándalo... Hay un fantástico mundo para ti.



*Sin I.V.A. Promoción válida hasta agotar existencias. Consultar los requisitos mínimos del sistema.

TÍTULOS

La navegación por el Laberinto de Miró es como una pesadilla, pero ni mucho menos como el interfaz de este disco.

La idiosincrasia del cursor «abeja» y los iconos «más información».

UN PASEO POR EL ARTE DEL SIGLO XX

Una gran idea pero, ¿logra dar la talla esta galería al aire libre en CD-ROM?

Imagínese un buen día que al despertar descubre atónito que algún huracán benigno ha arrancado los tejados de las salas de arte moderno de la mayor galería de Francia, ha reunido las pinturas, esculturas, móviles y otras obras, y las ha depositado en el ondulante paisaje francés. Imagínese un paraíso de terrazas y jardines, el cielo es de aquel color azul que solamente vemos en sueños, y la luz parece que pueda dar vida a las esculturas y hacer que interactúen entre sí. El aire es calmo, flota una sensación etérea de eternidad, y casi podemos esperar encontrarnos un personaje con un cuaderno de esbozos, sentado sobre un muro de piedras, quizás Cézanne.

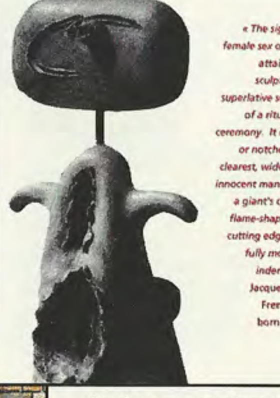
Para que este vuelo de ensueño se convierta en realidad, basta con que nos demos una vuelta por la Fundación Marguerite et Aimé, en Saint-Paul (Provenza), al sur de Francia. ¿O tener este CD-ROM?

Aimé Maeght aprendió el arte de la litografía –al igual que muchos artistas de su época– y encontró trabajo en la imprenta Robaudy de Cannes. Se casó con Marguerite Devaye en 1928 y abrieron una tienda de aparatos de radio en la Rue des Belgues. En 1932 trabaron amistad con el artista Pierre Bonnard, y la tienda se fue convirtiendo paulatinamente en una galería, dedicada a exhibir las obras de los artistas locales.

Al pasar el cursor sobre el icono de la parte superior de la pantalla se nos invita a explorar los temas de la obra de un artista...

No obstante, y debido al estallido de la guerra, no fue hasta el año 1941 que Aimé decidió convertirse en marchante y editor de arte.

En 1953, tras la muerte de su hijo menor Bernard, los Maeght se mudaron a su propiedad de Saint-Paul. En 1964 ya se había transformado en Fundación, para alojar de alguna manera su colección y proporcionar un lugar de encuentro a los artistas, siempre al aire libre y con una gran libertad de movimientos. Los artistas podían vivir y trabajar ahí, e intercambiar experiencias entre ellos, con el público que asistía y, por supuesto, con el soberbio sur de Francia. El principal deseo de los Maeght, ante todo, era ofrecer un entorno en el que el arte pudiera «concebirse», en el que la colección y la exhibición de tales creaciones creciera orgánicamente, y en el que la línea que separa el espacio de exposición y la muestra en sí misma desapareciera por completo. Este CD-ROM nos invita a dar un paseo por la Fundación Marguerite et Aimé, un ofrecimiento que



...donde nos encontramos que al pasar el cursor sobre las palabras clave obtenemos la explicación de los temas.

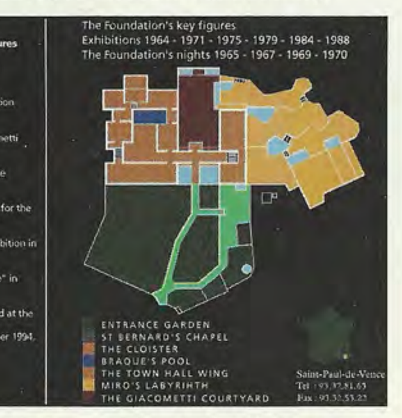




Más que pasear por la Fundación, nos apresuramos en ella. A ver si puede cazar los iconos antes de que arranque el vídeo.

parece que fuera de tontos no aceptar, aunque nuestro consejo es que se dedique a ahorrar el dinero suficiente para visitarlo en persona, y no adquiriendo esta versión en disco.

El interfaz principal es la típica ventana pequeña de vídeo, en forma de círculo centrado en la mitad inferior de la pantalla, que nos conduce por un itinerario prefijado a través de la Fundación, empezando en el jardín. Mientras que por medio del vídeo vamos pasando por las instalaciones, sus iconos correspondientes van girando alrededor del círculo, y si movemos el ratón hacia dichos iconos, sus detalles aparecen a un lado. No obstante, generalmente los iconos no aparecen en orden. Más extraño aún, solamente es posible detener el vídeo haciendo clic con el botón del ratón y manteniéndolo apretado, ¡lo que implica que no podemos acceder a los iconos de detalle al mismo tiempo! Una vez conseguimos hacer clic sobre un icono, seremos transportados hacia la sección del artista, en la que podemos aprender más cosas sobre una obra en particular, las otras obras del mismo artista en la Fundación, etcétera. En la parte inferior de la pantalla aparece el nombre de la zona (el Laberinto de Miró, por ejemplo) en el que podemos hacer clic y regresar al principio de la secuencia de vídeo. A ambos lados del nombre hay unas cajas grises, desde las cuales podemos saltar hacia delante y atrás entre secciones de vídeo.



El mapa del espacio de exposición es quizás la forma más fácil de orientarnos dentro del disco.

En la esquina superior izquierda de la pantalla, hay una tenue barra de herramientas, apenas visible: una abeja (para «zumbar» entre exposiciones), el símbolo de la Fundación (para dirigirse al plano), un punto rojo (el vocabulario) y una espiral (secciones históricas).

Todo *parece* muy bonito, pero intentar usarlo se convierte en una pesadilla. Incluso en un Pentium el vídeo es errático. No hay ninguna sensación de escala, ni de cómo interactúan las exposiciones entre sí, ni ninguna noción de espacio. La razón de ser de la Fundación no aparece en ningún sitio.

Aunque podamos dirigirnos al plano, éste solamente muestra la disposición de las zonas, no cómo se organizan las obras y se relacionan entre sí. Y por si fuera poco, no nos muestra *dónde* estamos. Francamente, me perdí, y apenas tuve energía –y voluntad– de seguir adelante con el programa. Llega apenas a capturar la vivencia de una galería interior en CD, pero peca mucho de ambición al intentar destilar una reluciente panorámica abierta, en la que las colinas, la luz del sol y el azul de los cielos de Provenza juegan un papel tan importante como las mismas obras expuestas. Me sentí como si me obligaran a regresar de las rutilantes colinas provenzales con los ojos vendados y llevando un traje de submarinista.

A STROLL IN XXTH CENTURY ART

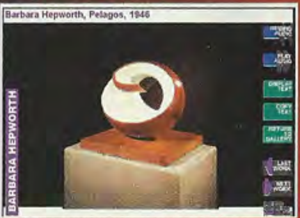
PC 9.450 Ptas. aprox. 486SX
8Mb 4Mb Win 3.1
MAC 9.450 Ptas. aprox. 68030
8Mb 4Mb Sys 7.0
Matra Hachette Multimedia
07 44 1816 006 023

Barbara Smith



Alternativas Artísticas

El arte siempre ha formado parte de los CD-ROMs, aunque un disco artístico multimedia auténtico debe ser ante todo una experiencia emocional. Sin embargo, la mayoría de CDs de arte selecto son poco más que catálogos parciales de una colección o exposición de artistas famosos. O dicho de otro modo, bases de datos glorificadas.



Investigating 20th Century Art

Investigating 20th Century Art (Attica, 07 44 1865 791346) es un recorrido frío, aséptico y bastante apresurado por la colección de la Tate Gallery de Londres. Su interfaz, aunque de navegación fácil, es poco inspirado y más bien estático, con una información de fondo limitada.



Great Artists

Great Artists (Mindware 93-415 36 06) se centra en la colección de la National Gallery de Londres, pero al limitarse a su propia idea subjetiva de «grandes artistas» y cambiar la perspectiva, ofrece mucha más información sobre las obras, la vida, las influencias y los contextos. El interfaz, basado en el estudio de un artista, ofrece una «sensación» más humana de interacción.

Art Gallery (Erbe 91-528 83 12) se basa en la National Gallery's Micro Gallery. Aunque sea tan sólo una base de datos glorificada, Art Gallery se sale muy bien gracias a su interfaz ligero y brillante. Está repleto de información detallada y referencias cruzadas. También explica e ilustra varias técnicas artísticas.



Art Gallery

Otros, como The Louvre (BMG 07 44 1719 730 011) o The Ultimate Frank Lloyd Wright: America's Architect (Erbe 91-528 83 12) , nos recuerdan que las galerías son también espacios arquitectónicos y ofrecen recorridos por ellas, contextualizan el arte con el espacio que ocupan y proporcionan una sensación de escala y lugar, así como del tiempo.



The Louvre

Por último, están aquellos que toman como punto de arranque el hecho de que el arte nace de la inspiración de al menos un ser humano. A Passion for Art: Renoir, Cézanne, Matisse and Dr Barnes (Corbis 07 44 1712 781 387), a base de contar una historia entrelazada y centrándose en el observador como principio estructural, es lo más cercano a una visita informatizada ideal que me haya encontrado hasta ahora.

Para un análisis completo de todos estos discos (¡y mucho más!) busque en la base de datos de análisis completos e ilustraciones de nuestro disco de cubierta. Como alternativa, oriente su navegante Internet hacia The Guide On-Line, en www.widearea.co.uk/cdrom.



The Ultimate Frank Lloyd Wright **A Passion for Art**



TITULOS

ENGLISH +

Aprenda Inglés desde cualquier nivel, mediante el uso de técnicas multimedia.

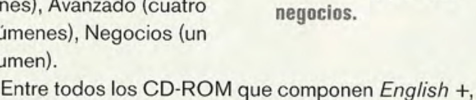
Una de las aplicaciones más empleadas de la tecnología multimedia, es sin duda el aprendizaje de idiomas. Son bastantes los productos que han ido apareciendo en formato CD-ROM, pero siempre surge la misma pregunta: ¿a qué público van dirigidos?

La mayoría de programas de aprendizaje de idiomas cubren los niveles más básicos (aprendizaje natural para niños), otros tienen un nivel muy avanzado, pero sólo cubren un faceta muy especializada del idioma.

Un CD-ROM tiene una gran capacidad, pero no es suficiente para almacenar el aprendizaje de toda una lengua en todos sus niveles.

Por esta razón, *English +* es una colección que agrupa varios volúmenes (doce, en total) que tratan desde el nivel más básico para el que no se necesita ningún conocimiento previo, hasta el nivel avanzado en el que podríamos incluir el CD especializado en inglés de negocios.

Básicamente hay cuatro divisiones: Básico (tres volúmenes), Intermedio (tres volúmenes), Avanzado (cuatro volúmenes), Negocios (un volumen).



Entre todos los CD-ROM que componen *English +*, tendríamos un curso teórico de Inglés que cubriría unas mil horas lectivas totalmente audiovisuales.

Todos los volúmenes siguen el mismo esquema, y tienen un mismo núcleo de programa. Una vez que nos acostumbremos a los iconos y medios de trabajo de uno de ellos, podremos pasar a otro sin ningún tipo de dificultad. El único impedimento que tendremos para ir superando cada volumen será nuestro nivel de lenguaje.

Todos los menús del programa son iconográficos, y con suma facilidad recordaremos el significado de cada uno de ellos.

El menú principal nos permite siempre acceder directamente a módulos de lectura, escritura, expresión oral, comprensión oral, lenguaje, vocabulario o hacer un tour por todas las opciones del programa.

Cada uno de estos módulos presenta en pantalla una serie de opciones o grupos (distintos ejercicios de lectura, grupos de vocabulario, etcétera), además de unos iconos comunes a todos los módulos.

Siempre que existan como opción dentro del módulo en que nos encontremos, podremos explorar la sección en curso, practicar, hacer algún juego a modo de ejercicio (palabras cruzadas, etcétera), o examinarnos para ver nuestro nivel.

Cada vez que hagamos un examen, se actualizará en el registro de estudiantes, donde podremos ver nuestra nota desglosa-

Todos los ejercicios de lectura aparecen como libros o notas que podremos seleccionar

El menú principal del módulo de inglés para negocios.

Además de poder escoger un grupo dentro del vocabulario, podremos hacer algún juego, practicar, o examinarnos.

Los juegos tienen un nivel de dificultad perfectamente adecuado al nivel en que nos encontremos.



Los ejercicios de comprensión oral nos permitirán escuchar mensajes del contestador automático, etcétera.

da en varios apartados: lenguaje, vocabulario, lectura y comprensión oral.

Como es lógico no tendremos nota relativa a escritura y expresión oral, ya que el ordenador no puede reconocer nuestra voz, ni analizar un texto escrito con exactitud (por el momento).



La calidad gráfica se mantiene incluso en los sencillos cómics que encontraremos en *English +*.

English + tiene una presentación muy cuidada y llena de bonitos detalles gráficos, sin sobrecargar la pantalla de elementos decorativos innecesarios. Aunque todos los volúmenes comparten el mismo núcleo de programa, se ha conseguido variar mínimamente el aspecto de cada uno de ellos mediante cambios en los ejercicios, pequeñas modificaciones en las pantallas de menús, etcétera.

Al entrar dentro del programa deberemos registrarnos y escoger nuestra lengua propia, para que *English +* se adecúe a ella.

Todas las acciones realizables se hacen mediante iconos con un diseño muy acertado, que se mantiene en todos los volúmenes. El contenido de todos ellos esta específicamente destinado a su nivel. Tanto el vocabulario, el lenguaje, o los diálogos que encontraremos están muy bien escalonados entre todos los volúmenes de la colección. Personalmente creo que *English +* es una fantástica herramienta para el aprendizaje de la lengua inglesa, aunque no debería limitarse dicho aprendizaje a la plataforma CD-ROM. Siempre será necesario poder disponer de alguien que nos ayude en algunos temas (gramática, pronunciación), y con el que poder practicar todo lo aprendido.

Juan Lesán

ENGLISH +	
English + Iniciación	4.990 Ptas.
English + Básico (1, 2, 3)	7.990 Ptas. (por unidad)
English + Intermedio (1,2,3)	7.990 Ptas. (por unidad)
English + Avanzado (1,2,3,4)	7.990 Ptas. (por unidad)
English + Inglés para negocios	12.990 Ptas.
PC	386SX/33
4Mb · 10Mb	Win 3.1
Electronic Arts Sotfware	(91) 304 70 91





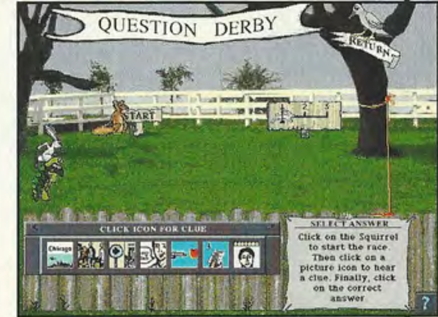
Los agentes de inmigración son más simpáticos en el disco que no en la vida real

LEARN TO SPEAK ENGLISH

Aprenda usted mismo a hablar como un turista

Perteneciente al mismo editor de los discos Vocabulary Builder, *Learn To Speak English* es un curso completo de aprendizaje del inglés como lengua extranjera, y ofrece el mismo veredicto basado en el reconocimiento de la voz del rendimiento del estudiante.

Estos discos, provenientes de un desarrollador americano, nos conducen paso a paso a través de las situaciones reales como la vida misma con que se encontraría un turista o inmigrante la primera vez que visitara los EE.UU. De forma curiosa, y aunque las lecciones iniciales sean extremadamente básicas (cubren expresiones tan elementales como «hello» o «goodbye»), la narración en idioma inglés que nos guía por el disco utiliza un lenguaje bastante avanzado. Afortunadamente, el disco es muy intuitivo.



Los juegos están llenos de colorido e imaginación, pero la acción es confusa

Las lecciones y los ejercicios son, en general, bastante valiosos como biblia de turistas, e incluyen vocabulario para casi todo, desde geografía y dinero hasta qué hacer en una aduana. También cubre la gramática, el contexto y la construcción de frases. Pronto acabaremos aburridos de ver tantas películas en forma de bitmaps de bustos parlantes en la sección «Action» (un nombre poco adecuado), pero los ejercicios están muy bien pensados, y los juegos están llenos de colorido y son absorbentes. Hay tanta cantidad de material para estar entretenidos, y toda la información nos es tan familiar, que no podremos evitar entrar en él, aunque solamente sea para saber cómo se dice en inglés «No puedo creerlo, me siento tan decepcionado», cuando perdamos en un juego.



Emma Drew

LEARN TO SPEAK ENGLISH		
PC 34.300 Ptas.		386/33
4Mb	19Mb	Win 3.1
Guildsoft 07 44 1752 895 100		
MAC 34.300 Ptas.		68040
4Mb	15Mb	Sys 7.1
Guildsoft 07 44 1752 895 100		





X-MEN CARTOON MAKER

Otro superhéroe, otro creador de dibujos animados...y otro interfaz a romper en mil pedazos

X-*Men Cartoon Maker* es una reedición del CD-ROM *Spider Man*, aunque esta vez Peter Parker y el Dr. Octopus han dado paso a Wolverine, Psylocke y el Professor X. En cuanto al resto, este CD-ROM es idéntico a su predecesor. Es más, el programa de instalación incluso nos permite combinar los dos programas y obtener así un buffet libre superheroico de personajes y situaciones.

¿Qué es en realidad un Cartoon Maker? Se trata de un paquete creador de películas para niños de todas las edades. En él, creamos una «película» de dibujos animados compuesta por una secuencia de escenas individuales en las que seleccionamos los fondos, los personajes, las animaciones, la música y los efectos de sonido, a partir de una librería de muestras pre renderizadas.

También hay herramientas rudimentarias de dibujo y pintura que permite a los usuarios más creativos estampar sus propios objetos o decorados, aunque no hay ninguna utilidad que permita pasar de estos iconos estáticos a animaciones. No obstante, sí es posible importar mapas de bits de Windows creados por otras aplicaciones.

Una vez creada la plantilla visual, podemos a continuación añadir narración o diálogos, si queremos algo de acción. El programa sincronizará automáticamente en pantalla las animaciones de las escenas para que coincidan con la duración de la voz en off.

Así, si la Bestia se asoma por el lado izquierdo del escenario y de un salto se planta en el centro de la pantalla, la animación durará tanto tiempo como nos lleve grabar, con voz cavernosa, «¡Vigilad vuestras hijas, la Bestia sale de caza!»

Estas escenas se combinan hasta formar unos dibujos animados. Pueden ser tan largos como se desee (pero tenga en cuenta que cada minuto ocupa 660K de espacio en disco duro), y también ser exportados a disquete para mostrarlos a los amigos (siempre y cuando posean también la aplicación Cartoon Maker). El CD-ROM incluye un par de ejemplos de dibujos animados, escritos por Stan Lee, el mismísimo Sr. Marvel, y que demuestran el potencial del paquete. El problema es que para producir unos dibujos animados de esa calidad es necesario dominar el interfaz, y ésta es una tarea larga. Algunos de sus elementos son muy intuitivos (por ejemplo, para soltar una animación hay que hacer clic en un icono y arrastrarlo por la trayectoria deseada en pantalla), pero algunos otros son muy flojos. No existe la posibilidad de mover los objetos una vez han sido creados, mientras que el botón «deshacer» solamente funciona con ciertas acciones, y entonces solamente invirtiendo la acción original. El otro defecto principal es que cada escena nueva empieza con una pantalla en blanco, en las que los elementos de fondo y decorado se superponen gradualmente (la velocidad real dependerá del procesador utilizado, pero incluso en un Pentium a 90MHz están lejos de ser aceptables). Además, tampoco hay cortes rápidos, disoluciones ni fundidos, lo que produce narraciones rígidas y cortadas que entran en contradicción con la esencia de los dibujos animados. De nada sirve pensar que Knowledge Adventure hubiera hecho mejor en desarrollar un creador de tiras de cómic estáticas, que habría absorbido una carga mucho menor de procesador y que podría haber dado unos resultados más verosímiles.

No estoy diciendo en absoluto que no pueda proporcionar una buena diversión, pero los niños son los más inquisitivos de los consumidores, y si no pueden emular con él los dibujos animados que ven todas las tardes por TV, sencillamente dirán, «no sirve para jugar». Ellos dicen que con Cartoon Maker los niños pueden «desarrollar sus habilidades artísticas, narrativas, la improvisación y el sentido dramático» así como ser «empujados a contar sus propias historias». Yo lo pongo en duda.



A ver si esta nariz sangrante se calla... mamá tiene dolor de cabeza.

Fíjese en el tamaño de las rodajas de zanahoria vomitadas.

Wolverine en toda su gloria, perfectamente retratada.



No me importa, enfermera, pero no voy a dejar que *este* cirujano se me acerque...

X-MEN CARTOON MAKER
PC 6.300 Ptas. aprox. 486SX/25
4Mb 4Mb Win 3.1
Random House
07 44 1719 739 000




Mat Toor



Ronnie y Gorbie contándose un chiste termonuclear

The People's Century

Una fuente de fotografías fáciles de usar que ven el siglo en blanco y negro.

The People's Century es una historia multimedia ilustrada de los sucesos y personajes clave desde el principio de este siglo hasta nuestros días. Aunque primordialmente está diseñado para su uso por un amplio espectro de estudiantes (desde alumnos de la enseñanza secundaria hasta universitarios y postgraduados), los usuarios «maduros» de CD-ROM también sabrán cómo sacarle jugo a este disco.

The People's Century contiene poco más que fotografías y sus pies correspondientes, cerca de mil son extraídas de la prestigiosa Hulton Deutchs Collection, por lo que hay mucho donde escoger. No obstante, se echan en falta más fotografías a todo color y de las décadas de los ochenta y noventa.

Las fotografías aparecen en pantalla de seis en seis, aunque se puede aumentar el tamaño de cada una de ellas. La calidad de imagen es PhotoCD nivel 2, por lo que no hay apenas pérdida de calidad al aumentarlas.

Los usuarios encontrarán fácil la navegación a través de esta abundancia de riquezas visuales. La utilidad Browse es particularmente útil, y se basa en la exploración del CD-ROM por décadas, lugares o temas.

Una de las funciones más potentes del programa consiste en la utilidad de búsqueda de palabras clave. Al buscar «Naciones Unidas» podemos encontrar fotografías de la ONU en acción en el Congo, Corea, etcétera. Las imágenes se pueden imprimir o exportar a otra aplicación.

Jimi Hendrix y su estilo «agresivo» de tocar la guitarra

Su gran volumen de imágenes extraordinarias, junto con su capacidad de búsqueda, hace de este disco una fuente de recursos muy valiosa, especialmente para las escuelas. Aunque pocas personas a título individual querrán gastarse 30.000 pesetas, aproximadamente, en una fuente de imágenes sobrevalorada. Solamente los adictos a la fotografía, y en este caso, los adictos a las fotografías en blanco y negro, sabrán apreciarlo.

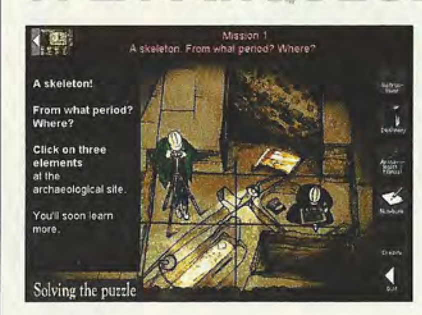
THE PEOPLE'S CENTURY		
PC 30.850 Ptas. aprox	386	
2Mb	1.3Mb	Win 3.1
Harper Collins Educational 07 44 1413 063 100		





Jonathan Webster

Introducción a la Arqueología



En el icono de este programa se lee «Archaeological Detective», por lo que sin duda alguna este disco ha sido rediseñado. Es una pena, porque el nombre alternativo tiene más sentido, ya que el disco pretende que descubramos la historia que se esconde tras un esqueleto descubierto en Montreal. Una serie de juegos y unos recorridos informativos constituyen una sorpresa agradable. También hay una ayuda excelente en este disco bien compactado, candidato ideal a ser una fuente de recursos para las escuelas que desarrollen programas relacionados con la arqueología.

INTRODUCTION TO ARCHAEOLOGY		
PC 8.400 Ptas.	486	
8Mb	1Mb	Win 3.1
EMME 07 44 1923 240 050		
MAC 8.400 Ptas.	68040	
6Mb	<1Mb	Sys 7.0
EMME 07 44 1923 240 050		




CM



Wild Cards



Este es un título bien implementado, con algunas buenas animaciones y montones de juegos para mantener el interés de los niños. Se puede escoger entre un total de siete juegos de cartas, con muchas animaciones ocultas por descubrir, e incluso la opción de cambiar los colores del fondo y los objetos. La ventaja de un juego de cartas por ordenador como Wild Cards es que deja jugar a los niños a su aire, aunque por otro lado se pierde el placer táctil de tener las cartas en la mano

WILD CARDS		
PC 5.800 Ptas.	486/33	
4Mb	10Mb	Win 3.1
Channel MM 07 44 1703 814 142		
MAC 5.800 Ptas.	68040	
4Mb	<1Mb	Sys 7.0
Mindware (93) 415 36 06		



CM

La Ruta del Amazonas



Encuentre las rutas que cruzan la Amazonia y descubra la historia y la vida salvaje de la región. *The Amazon Trail* es un juego de aventuras sencillo, pero la información que ofrece es de muy buena calidad. Algunos de los gráficos son algo borrosos y no hay vídeo, pero es bastante divertido y hace que me acuerde de algunas lecciones de geografía relativas al Amazonas en mi juventud.

THE AMAZON TRAIL		
PC 4.600 aprox.	386/25	
4Mb	2Mb	Win 3.1
Iona 07 44 1812 969 454		
MAC 4.600 aprox.	68020	
2Mb	<1Mb	Sys 6.0
Iona 07 44 1812 969 454		



CM

TITULOS

EL AEROPUERTO LA GRANJA



«Espero que los mecánicos se acuerden de poner otra vez el motor en el avión...» Lamentablemente, no nos da opción alguna de flitar *Buzzy The Knowledge Bug*.

La primera serie de títulos Humongous, a pesar de su nombre

Humongous Entertainment es una de las compañías que componen la elite multimedia, y que ha ido ganando reputación por la excelencia consistente de sus productos. Concretamente, ha logrado tener éxito comercial y de crítica en tres series: *Putt Putt* (un travieso coche animado con las cejas de Dennis Healey), *Fatty Bear* (un osito de peluche obeso pero adorable) y el disneyiano *Freddi The Fish* y las *Missing Kelp Seeds*.



Los niños aprenderán a hablar en un aeropuerto americano.

Era grande la expectación cuando llegaron a nuestras manos los últimos títulos de la serie de eduentretenimiento Humongous. Al igual que sucediera antes, ni *Putt Putt* ni *Freddi* hacían acto de presencia en los nuevos títulos *The Airport* y *The Farm*. En su lugar, nos encontramos con una criatura zumbante parecida a una libélula llamada Buzzy The Knowledge Bug. Buzzy lleva a cabo la introducción de los discos, y generalmente nos acompaña dando consejos a los niños cuando se encuentran en dificultades. La instalación de *The Airport* es literalmente cosa de niños. Una vez instalado, se trata simplemente de hacer clic en el icono de *The Airport*, y aparece en pantalla un plano más bien insulso de un aeropuerto.

La idea que persigue el disco es que los niños aprendan el funcionamiento de un aeropuerto navegando a través de esta versión virtual en el PC de sobremesa. Al colocar el cursor sobre un objeto, se transforma en una gran flecha simpática que nos hace saber que podemos acceder a una ampliación para ver más detalles o acceder a una pantalla adjunta. Al hacer clic sobre un avión, por ejemplo, aparece la imagen superior derecha de esta página. Cuando el cursor se transforma en una flecha más pequeña, al hacer clic no se lleva a cabo ninguna acción, excepto cuando está rellena, que significa que estamos en una zona activa y que podemos interactuar con ella. O bien, tal como indica el librillo que acompaña el CD-ROM, «hacer simplemente clic, y contemplar la diversión». ¿Ya se lo ha explicado a sus niños de tres años? Bien, vayamos a por la diversión. Tal como viene siendo norma en los títulos Humongous, podemos jugar con montones de zonas activas, pero la mayoría de ellas son un poco aburridas. Al hacer clic en un hombre dentro de un coche, éste mira su reloj. Al hacer clic en la anciana con un perro, ésta mira su reloj. Al hacer clic sobre un arbusto, tiembla ligeramente, y sus niños de *tres* años miran *sus* relojes.

Por supuesto que hay más eduentretenimiento que diversión. Si deseamos aprender más cosas sobre cualquier elemento del aeropuerto, basta con hacer clic en el icono «What is this?» del panel de herramientas situado en el fondo de la pantalla. Con ello el cursor se transforma en un signo de interrogación y revelará los nombres de las cosas que aparecen en pantalla, e incluso dirá las definiciones en voz alta. El problema es que, mientras que las zonas activas son demasiado sencillas y poco interesantes, el vocabulario de la base de datos «What is this?» está muy americanizado, o bien es demasiado sofisticado (Bell Jetranger, Hidroavión Cessna, Alerón, Altímetro) para la edad a la que está dirigido. Como que los dos CD-ROMs forman parte de una misma serie, no es sorprendente encontrar las mismas deficiencias en *The Farm*.

The Farm tiene su encanto, pero su interacción es simple.

A veces la multimedia se parece a una pocilga.

The Farm tiene más encanto, pero su interactividad es igual de sencilla y evidente: los perros ladran, los castores bucean, las ranas saltan. En resumen, la falta de estructura narrativa (en contraste con las de *Freddi The Fish*, que poseen un argumento interactivo y que incorporan una aventura completa de apuntar y pulsar) hará que los niños regresen poco a poco a los primeros títulos Humongous con la decepción dibujada en sus caras.

Guy Sneesby



THE AIRPORT

THE FARM

PC N/D 386/33
4Mb <1Mb Win 3.1
Electronics Arts (91) 304 70 91

TITULOS

EL GENIO DEL MAR

Pida un cuento subacuático con animaciones hermosas y entretenidas, y el deseo le será concedido.

The Fish Who Could Wish es un cuento animado de gran valor. Este título se basa en el libro escrito por John Bush y Korky Paul, publicado por la Oxford University Press, y es fiel a las ilustraciones originales. Esto es lo que marca la diferencia de la multitud de libros animados habituales. Nada que ver con títulos clásicos como Freddi Fish (por seguir en la línea de mundos submarinos para niños), que utilizan animaciones al estilo Disney y que, aunque impresionantes, desprenden un aroma inequívocamente americano.

RECOMENDADO CD-ROM LA REVISTA RECOMENDADO



El pez logra más que colmar su deseo de tener un palacio

En todos los aspectos, la calidad de este disco sobresale de la multitud. La narración corresponde nada más y nada menos que a Robbie Coltrane (no Patrick Stewart), y no deja de ser agradable oír una voz familiar en un CD-ROM.



"Los he conseguido, pero no los alcanzo montado en un caballo en el fondo del azul del mar"

Podemos contemplar en toda su extensión el cuento, o bien dirigirnos a una de sus ocho páginas y jugar con las zonas activas. Las animaciones que ponen en marcha son soberbias y casi siempre ocupan toda la pantalla, y no solamente una zona reducida como viene siendo habitual. Algunos elementos de la pantalla se pueden cambiar. También, podemos hacer aparecer el texto haciendo clic en el libro situado en la esquina inferior derecha de la pantalla. El texto aparece en forma de burbujas, y al hacer clic sobre ellas se reproduce la narración de Robbie Coltrane.



¿Cuál será su próximo deseo?



¡Vaya corbata la del arenque!

Las zonas activas de las páginas contienen detalles muy bien pensados. En un momento dado, el pez (siempre pidiendo deseos) quiere cambiar de forma. Al hacer clic sobre distintos bloques de formas diferentes, producto del derrumbamiento de un templo submarino, veremos su forma en la pantalla.

Cuando el pez desea volar por todo el mundo, obtenemos una imagen en la que se ve el animal orbitando alrededor del planeta. Ahora que el globo está en pantalla, ya podemos ir haciendo clic para descubrir sus zonas activas ocultas. Sorprendentemente, el mapa muestra Europa, África y el Oriente Medio, al contrario de muchos otros discos que se centran principalmente en América, y no hace más que confirmar las raíces inglesas del disco. Al hacer clic en las zonas activas ocultas de los continentes, oímos una estrofa musical correspondiente a dicha parte del mundo. Si hacemos clic en una ciudad correcta, veremos el lanzamiento al espacio de un edificio representativo en forma de cohete (el Big Ben en Londres, una pirámide en El Cairo, etc.). Ello demuestra que el disco va más allá de las habituales "animaciones divertidas dentro de las páginas" y pone de manifiesto que lo educativo también puede ser entretenido.

Ciertamente no hay mucho que leer en este disco, ni se resaltan las palabras a medida que se leen, pero recuerde que a los ordenadores también se les supone divertidos. La diversión es una cosa que este disco hace muy bien, y en el que apetece volver a leerlo una y otra vez, al igual que un cuento tradicional. Si busca un libro animado con el que tener entretenidos a los niños, difícilmente encontrará uno mejor que éste.

THE FISH WHO COULD WISH

PC 6.300 Ptas. Aprox 486SX/33
4Mb <1Mb Win 3.1
Oxford CD-ROM 07 44 1865 267 979
MAC 6.300 Ptas. Aprox 68030
4Mb <1Mb Sys 7.0
Oxford CD-ROM 07 44 1865 267 979



Conor McNicholas



¿DÓNDE ESTARÁN LAS MANCHAS DEL LEOPARDO?

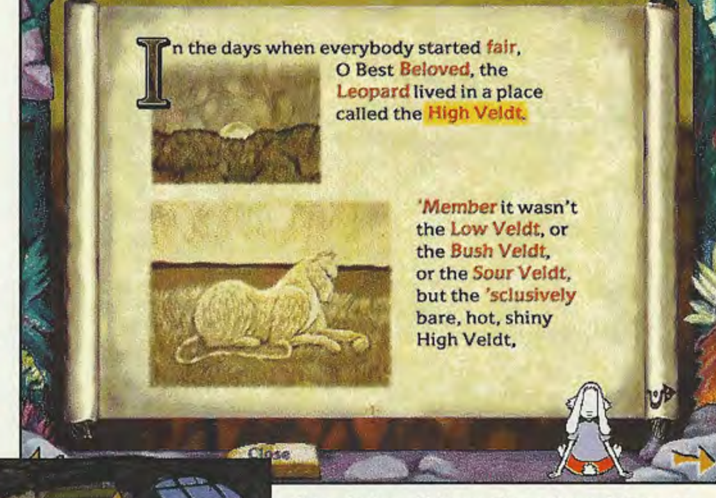
Viaje a la antigua Sudáfrica de la mano de Rudyard Kipling y algunos amigos animados

Este disco está basado en *How the Leopard Got His Spots*, de Rudyard Kipling. Sigue fielmente el texto original, y además le da vida mediante juegos, animaciones, una narración de Danny "Lethal Weapon" Glover y música de Ladysmith Black Mambazo. Si ostentar en portada nombres famosos fuera signo de buena calidad del producto, éste sería extraordinario. La acción se desarrolla en Sudáfrica, y utiliza este tema a lo largo de todo el disco, creando grandes efectos.

La historia consiste en una mezcla de pase de diapositivas y narración animada de cuentos, pero también hay la posibilidad de jugar con zonas activas en algunas de las ilustraciones, y posee un gran surtido de juegos diseñados para desarrollar el sentido del oído y la destreza manual. También contiene algo de material educativo, aunque no mucho. Si es capaz de soportar las voces ramplonas americanas y el PJ Rabbit *pijo* que nos guía por toda la historia, entonces este disco es bastante educativo.

El relato se cuenta en pequeñas porciones, y tras cada porción hay una "pantalla de juego" en la que podemos buscar zonas activas. Si así lo preferimos, también podemos leer la historia y solicitar al programa que recite y explique las palabras resaltadas que aparecen en ella.

Hay una gran gama de juegos disponibles, para cuando el cuento se nos haga demasiado largo. El antiguo juego sudafricano del mancala lo podemos jugar contra el mismo PJ Rabbit, o bien contra "otro amigo", según nos cuenta. También podemos probar con un rompecabezas a escoger entre nueve imágenes, con un número de piezas que van de 6 a 42. Esta gama es suficiente para satisfacer a todos los niños según sea su edad, ¡aunque es un poco difícil manejar 42 piezas a la vez en una pantalla! También hay un juego de camuflaje, en el que podemos pintar una serie de animales y sus alrededores con distintos diseños. Por último, hay el típico juego de "emparejar estrofas musicales que están sonando".



Hora de leer. Al hacer clic en las palabras en rojo aparece su pronunciación y su definición

El hogar de PJ Rabbit. Acción animada con un sólo clic

Juegue al mancala contra PJ u "otro amigo"

Emparejando sonidos en el juego musical

La historia posee ilustraciones arrebatadoras y hermosamente estilizadas

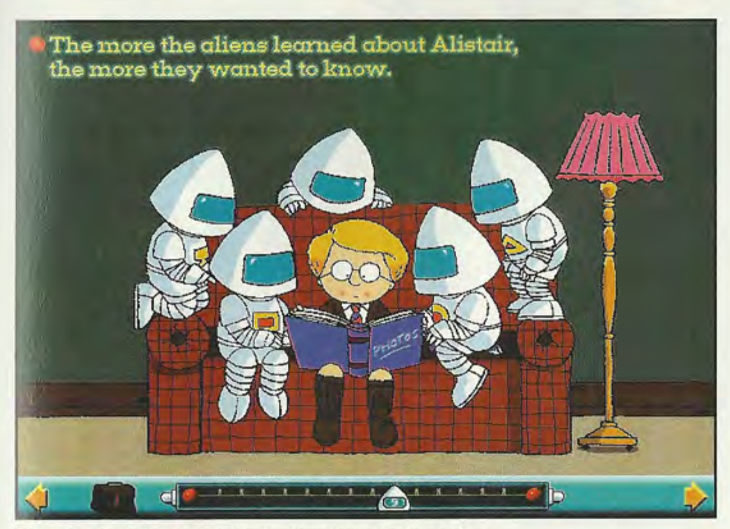
PJ Rabbit, evidentemente, vive en una madriguera. Podemos acceder a ella en todo momento, y en su interior nos encontraremos con un montón de cosas con las que jugar. A los juegos se accede desde aquí, así como a una serie de libros con vídeos y otras informaciones.

Los estilos de presentación de la historia por un lado, y las partes relativas a PJ Rabbit por el otro, son muy distintos. Por ejemplo, la música africana se utiliza a lo largo de toda la historia y en todos los juegos (robusteciendo así la atmósfera del disco), mientras que la voz de PJ Rabbit está acompañada de onomatopeyas tipo dibujos animados ("boing", "Bum", etc.). Aunque estos dos enfoques entren algo en conflicto, la calidad general de los gráficos y el sonido es alta, e incluso podemos encontrar unos cuantos efectos de sonido estéreo; toda una novedad. Y ello a pesar de que tengamos que escuchar a Danny Glover muy atentamente, ya que su pronunciación americana silbante retumba a veces en los oídos. Los niños más pequeños en particular son los que se sentirán más frustrados.

En conjunto, este disco está bien producido y es atractivo. Las edades recomendadas van desde los seis hasta los diez años, aunque esto no hay que tomarlo al pie de la letra. Hay tanta flexibilidad que gustará tanto por arriba como por abajo.

HOW THE LEOPARD GOT HIS SPOTS
PC 7.900 Ptas. Aprox. 486SX/33
4Mb 6Mb Win 3.1
Microsoft (91) 804 00 96

Sandra Vogel



Mirando el álbum de familia junto a los extraterrestres

Alistair y La Invasión Alienígena

Salve la Tierra con esta aventura

Alistair no es un chico normal. Ingenioso e increíblemente pulcro, ya ha inventado una máquina de invisibilidad, y está a punto de salvar la Tierra de una invasión extraterrestre. En su inicio, los usuarios disponen de tres opciones: Read to Me, Read and Explore y The Alien Plant Quest. La primera opción simplemente narra el relato, la segunda nos permite encontrar zonas activas una vez la narración de una secuencia ha finalizado, y la tercera es una aventura en la que tenemos que encontrar varias plantas salvajes que se hallan escondidas en las ilustraciones utilizadas por el cuento. Las plantas que tenemos que encontrar son distintas cada vez, por lo que es un juego al que podemos regresar. En la sección Read and Explore hay una función interesante, la cual nos permite hacer clic en el borde de la pantalla y desplazarnos a una vista distinta, aunque todas las vistas alternativas son simplemente lugares que ya hemos visto antes (debe ser un pueblo muy pequeño). Además, no hay zonas activas nuevas en estos lugares.



¿Dónde se supone que voy a aparcar mi nave?

El texto se resalta a medida que se lee, pero la narración tiene un fuerte acento americano, a pesar de que la pronunciación de Alistair sea muy vocalizada (ya que es muy educado y pulcro).

Actualmente, el cuento interactivo para niños es un medio estándar en multimedia, pero ello no quiere decir que sea fácil hacerlo bien. Sus ilustraciones son simpáticas pero simples, y las animaciones de las zonas activas poseen poca imaginación y constantemente decepcionan. No obstante, gracias a una buena caracterización logra salir adelante. El final feliz, los extraterrestres dan un abrazo a Alistair y derraman lágrimas antes de partir de la Tierra.

Alistair intentará llevar a cabo este proyecto científico a bordo de su nave espacial casera

Durante un tiempo limitado, con el CD-ROM se entrega una copia del libro original al mismo precio

ALISTAIR AND THE ALIEN INVASION			
PC	7.900 Ptas. Aprox.	486/33	
4Mb	1Mb	Win 3.1	
Ablac 07 44 1626 332 233			

Anna Williams



Sólo para fans de Marilyn

Un ejemplo clásico de libro puesto en un disco. Evidentemente es el texto de un libro aderezado con una serie de fotografías, con lo que su lectura es muy pesada, y acaba dando la sensación real de que el programa sencillamente no hace nada. Hay una sección de vídeo con algunos noticiarios cinematográficos y clips de entrevistas, pero hubiera sido mucho mejor que estuvieran integrados en el cuerpo principal del programa. Permanecemos a la escucha de nuevos intentos Marilyn en CD-ROM.

BERNARD OF HOLLYWOOD'S MARILYN			
PC	11.970 ptas. Aprox.	386	
8Mb	<1Mb	Win 3.1	
BSI Multimedia (93) 266 31 20			
MAC	11.970 ptas. Aprox.	68030	
8Mb	<1Mb	Sys 7.0	
BSI Multimedia (93) 266 31 20			

CM

Professional CV Writer

Claramente un producto americano; este disco afirma ser capaz de "Iniciar una Carrera Fulgurante". No es probable. Incluye una serie de cartas estándar y CVs personalizables, pero actúan más como generadores de ideas que como plantillas. Al final, nos encontramos que tenemos que escribir nosotros mismos la mayor parte del CV. En realidad, no hay más cera de la que arde, pero es un título barato, un software económico que ofrece justo lo que vale.

PROFESSIONAL CV WRITER			
PC	3.150 ptas.	386	
2Mb	1Mb	Win 3.1	
VCI 07 44 1923 255 558			

CM

OTROS TÍTULOS...

¿Qué más teníamos este mes en el cajón? Bien, **Multimedia Jurassic ABC**, de VIC, asomaba su cabeza detrás de la era de los dinosaurios. Es un programa DOS increíblemente malo para niños, que sirve para colorear ABCs, y es absolutamente una pérdida de dinero incluso con su precio de 3.150 ptas. Si prefiere una historia más reciente y no tan antigua, ¿qué tal **Louis Cat Orze – The Mystery of the Queen's Necklace**, ambientado en el Versalles del siglo XVI? Razonablemente informativo, no obstante lo pulveriza una de las actuaciones más horripilantes que se haya encontrado nunca en un disco pulido.

VIDEODROME

Esto es diversión

Mat Toor se pregunta por qué los CD-ROMs musicales optimizados suenan mejor en una plataforma de los 80 que está en recesión.



Recientemente ha sido noticia el lanzamiento de la plataforma de CD musical optimizada de The Cranberries. El concepto de disco que funciona tanto en la cadena musical como en el PC o en el lector de CD-i definitivamente es todo un acierto. Significa que, una vez la novedad de la interactividad deje de tener efecto, al disco aún le quedará mucha vida antes de que lo convirtamos en un posavasos.

Pero lo más interesante de este producto es la reacción que provoca en las diferentes plataformas. Como CD de audio, lo podemos colocar en el lector y escucharlo.

En un lector de CD-i, nos sentamos en el sofá (después de todo es un disco de los Cranberries) y, con el control remoto por infrarrojos, nos ponemos manos a la masa. Las canciones sonarán a través de nuestro estéreo digital, así que los elementos interactivos son una opción complementaria, no una distracción inevitable.

Pero en un PC o un Mac es otra historia. Sentado a unos 45 cm de la pantalla, veremos el disco más como una pieza de software que como un a pieza de música. Los CDs musicales no tendrán sentido en los ordenadores hasta que estén diseñados con un control remoto por infrarrojos en una ergodinámica unidad que se conecte a nuestro sistema doméstico de entretenimiento.

Hasta que llegue ese momento, la mejor plataforma para utilizar esta nueva remesa de CD-ROMS orientados a la música no es ni un Pentium ni un PowerMac último modelo, sino el informal, barato y vilipendiado lector de CD-i. Es una divertida tecnología de última hora para juegos de siempre...





PUNTUACIÓN Todos los títulos de esta sección reciben una puntuación de cero a cinco discos según sus características de funcionamiento y uso que hacen de la multimedia.



Las Fichas técnicas de los productos contienen las especificaciones mínimas tal y como las determina el editor. Si el disco está disponible en varias plataformas, se informa de todas junto con el precio, el procesador y los requisitos de memoria RAM, la cantidad de espacio en el disco duro que se necesita para instalar los archivos y el sistema operativo (Windows 3.1. o lo que sea) necesario para que funcione. Todos los requisitos no habituales como los lectores de cuádruple velocidad, millones de colores, etc. se destacan cuando es necesario.

PC	PC/MAC etc.	Plataforma
Ptas.	6.300 Ptas.	Precio (IVA incluido)
	486SX/25	Procesador
	8Mb	RAM
	16Mb	Espacio en disco duro
	Win 95	Sistema operativo

Requisitos especiales

VideoCD es una multiplataforma estándar sólo si se dispone de la máquina adecuada: un cartucho de vídeo digital en un CD-i, una tarjeta MPEG compatible "White book" en un PC multimedia (como RealMagic Lite de Sigma) y un lector de CD-ROM. Para cualquier duda contacte con Silica Systems al telf. 07 44 1813 091 111. Desgraciadamente los propietarios de 3DO aún están esperando su opción MPEG.

VIDEODROME

The Cranberries
Doors & Windows



The Cranberries Doors and Windows es un CD-ROM que ha hecho historia por diversas razones. En primer lugar, porque marcó el inicio del formato CD denominado «Rainbow» creado por Philips, que permite ser reproducido en CD-ROM de PC, Apple, CD-i y en cadenas normales de alta fidelidad.

En segundo lugar, *Door and Windows* es un producto interactivo de un grupo que está, o está a punto de estar, en la cúspide de su carrera, en lugar de ser una típica excursión interactiva de artistas que se encuentran al borde de la menopausia profesional o en los estertores de su carrera.

Y en tercer lugar, y tal vez lo más importante, no pretende ser una obra artística interactiva. En cambio, lo que sí pretende es recrear el ambiente cálido, informal y divertido que se vive en las sesiones dublinesas que este grupo musical ofrece en los pubs de esta ciudad. ¿Puede imaginarse a Dylan o Gabriel interrumpiendo su obra maestra interactiva con un clip de sí mismos en el que nos sacan la lengua y gritan «¡Me encanta la Guinness!»?



El sofá que identifica a los Cranberries. A estas alturas, puede uno pensar, ya podrían haberse comprado un sofá

La carátula del disco es una interpretación literal del título: una serie de puertas y ventanas delante de las cuales se sientan los Cranberries en su sofá, un objeto habitual en las portadas de sus discos. Si no toca los controles o el teclado, automáticamente empezará un clip musical salpicado ocasionalmente con fragmentos de vídeo. A intervalos regulares aparecerá alguien para decir cosas tan profundas como: «¡Me encanta la Guinness!» Si espera un poco más, los propios miembros del grupo aparecerán sentados en el sofá, listos para acompañarle en su viaje interactivo de descubrimientos...

La mejor descripción : The Cranberries Songbook

La verdad es que descubrimientos hay más bien pocos. Las tres puertas nos llevan a tres lugares distintos: el bar, una área entre bastidores y una especie de sala de estar de alguien. Por suerte, no hay ni un estudio, ni «una mesa virtual de mezclas» a la vista. Cada habitación agrupa distintas alternativas. Por ejemplo, si hacemos click sobre un baúl de entre bastidores obtendremos la historia de lo que es la vida en la carretera junto a las opiniones de los miembros del grupo, y a secuencias de vídeo. Todas las habitaciones contienen también un lector de CD en el que podemos elegir seis CDs de música de «Red Book» (formados por remezclas, grabaciones en directo y temas poco conocidos) para que suenen de fondo.

Delores O'Riodan interpretando el tema principal de Gazza.

Otras opciones son el cine, donde podemos reproducir una versión en directo de *Zombie*, película filmada en el festival Woodstock 2 del año pasado (los usuarios de CD-i tendrán vídeo MPEG a toda pantalla) y un álbum con recortes de prensa, fotografías y toda una serie de recuerdos de la formación de la banda en 1990. Incluso hay el repertorio de su primer concierto, anotado detrás de la cuenta de un bar.



El álbum está repleto de fotografías y recortes de prensa.

Pero lo mejor es el cancionero: The Cranberries Songbook es un compendio de todas las canciones del grupo con sus respectivas letras acompañadas de comentarios de un miembro del grupo y de un clip de audio de cinco segundos para cada tema. Es cierto, sólo hay





El baúl de entre bastidores nos explica la vida en carretera del grupo.

unos 20 temas, pero los desarrolladores han copiado y mejorado los comentarios adicionales consiguiendo un resultado que es tan comercial como estético, y que sin duda alguna acabará por convertirse en un estándar de CD optimizado. El disco no es perfecto. La navegación es algo liosa, para volver a la pantalla principal tenemos que retroceder por dos y tres estadios anteriores. Y queda la sospecha de que, incluso por las 4.500 pesetas que aproximadamente vale, se han quedado un poco cortos por lo que hace a interactividad en cuanto a contenido. El culpable tal vez sea el formato Rainbow: debido a que CD-i no puede reproducir QuickTime, muchas de las secuencias de vídeo se almacenan tanto en QuickTime como en archivos MPEG. Esta duplicación engulle gran parte del espacio del disco, que de otra forma podría haber sido utilizada para usos más constructivos.

Pero está claro que se ha pensado mucho en el desarrollo. La mayor parte del material gustará incluso al fan más intransigente y la presentación está a la misma altura. Por ejemplo, el álbum de fotos tiene un comentario de lo más original del guitarrista Noel Murphy: «Mirad éste. Estaba tan colgado...». No es más que una técnica, pero consigue hacerte entrar en el disco de una forma que nunca asociaríamos con productos musicales interactivos. Es humano, amigable –tal vez un poco tonto– pero mucho más apasionante que el fundido más espectacular de Macromedia o el interface más sorprendente que se pueda generar. Naturalmente, si a usted no le gusta la música de The Cranberries no se comprará este disco. Pero vale la pena que le eche una mirada para comprobar que los conceptos de «música» e «interactividad» no siempre se excluyen mutuamente. Para acabar, no es que ofrezca muchísimas cosas pero la presentación es magnífica y, me atrevo a afirmar, divertida. ¿Un CD-ROM musical de entretenimiento? ¿A dónde iremos a parar?

Mat Toor



¿Qué es el Rainbow CD?

El Rainbow CD fue anunciado el pasado mayo por la división norteamericana de Philips Media. Se trata de un formato multiplataforma de CD-ROM similar al futuro Sistema CD Plus, diseñado por Philips y Sony (similar porque también tiene su «Libro Azul» de especificaciones).

Tanto los títulos Rainbow Cd como CD Plus pueden utilizarse en cadenas estéreo convencionales y en lectores de CD. Pero el Rainbow CD no «oculta» la información interactiva, mientras que el CD Plus se asegura que los altavoces no revienten si accidentalmente elegimos la pista uno.

Este disco funciona en todas las plataformas, aunque tiene el rendimiento es mejor en CD-i que en Mac o PC. Y no sólo porque los propietarios de CD-i disfrutan de MPEG con secuencias de Zombie a toda pantalla, sino también porque las pantallas del interface principal son en colores de 24 bits y no en los 8 bits utilizados en la versiones PC y Mac. También eran mejores los cortes, los fundidos, el cursor y la calidad de las animaciones en el CD-i.

¿Es que Philips Media está preparando los CDs de Rainbow deliberadamente para que tengan más calidad en un CD-i que en el resto de sistemas domésticos existentes? Si es así creo que deberían decirlo..



THE CRANBERRIES DOORS & WINDOWS

PC 4.500 Ptas. aprox. 486SX/25
4Mb 0Mb Win 3.1
Erbe (91) 528 83 12
MAC 4.500 Ptas. aprox. 68030
4Mb 0Mb Sys 7.0
Erbe (91) 528 83 12
CD-i con cartucho DV £19.99
Erbe (91) 528 83 12
Repertorio So cold In Ireland; Away; I Don't Need; Dreams (Directo); Zombie (remix)



Murales de vídeo con fragmentos de elegidos de entre miles de horas de emisión televisiva.

Es una buena transmisión de pruebas.

EBN
Telecommunication Breakdown

A medida que la cultura americana avanza alocadamente en el milenio a través de una explosión desesperada de TV por cable, medios digitales y drogas, está emergiendo algo que podríamos denominar «grupo multimedia». Sus instrumentos son los vídeos, los Macs, los samplers y los derechos de autor y producen obras a partir, básicamente, de contenidos reciclados.

Uno de estos grupos es Emergency Broadcast Network (EBN) que se describe a sí mismo como «agitadores de los medios». Su primer álbum, *Telecommunication Breakdown*, es un CD optimizado con mucha multimedia y colocado en la Pista Cero.

La pieza central es un mural de vídeos de 4x4 hiperactivo en el que podemos cazar muestras de las intensas pistas de audio bailables. Extractos de vídeo, elegidos de entre miles de hora de emisión televisiva, se precipitan en una cascada: haga click en alguno de ellos y aparecerá la letra. Un ejemplo del tema «Sexual Orientation» va como sigue: «Cool it baby –you're ready for something new– uuhh... oh... errg... hooo... aaahh... nguuhhnn...» ¿Lo ha cogido? Hay tres vídeos de larga duración, el mejor es «Electronic Behavior Control System», una alocada obra maestra de edición de bites de sonido. Rostros televisivos del presidente Clinton o empresarios enfervorizados se dirigen en una tecnojerga a oponentes carnosos indefinibles. La extravagante «Homicidal Schizophrenic» muestra a un asesino de verdad que está preso y que canta Aladin Sance, junto a fragmentos de O. J. Simpson, pero sin jurado. «3:7:8» es relativamente tranquila con sus bailarines y su fantástico bajo comparado con las dos otras pistas con vídeos de larga duración.

OJ Simpson montado con el asesino de una pista.

El excelente panel de control de la pantalla también ofrece un par de botones de «efectos especiales» que generan colores psicodélicos y hacen un mosaico con las secuencias de vídeo, pero incluso sin ellos Telecommunication Breakdown es visualmente demasiado sobrecargado. EBN están realizando su primeros pinitos en multimedia casera y podemos apuntarnos a esta anarquía audiovisual. Bienvenidos al futuro.

EBN TELECOMMUNICATION BREAKDOWN

PC 4.000 Ptas. aprox. 486SX/25
4Mb 3Mb Win 3.1
TVT Records
Telf. 07 1 212 979 6410
MAC 4.000 Ptas. aprox. 68020
4Mb 3Mb Sys 7.0
TVT Records
Telf. 07 1 212 979 6410



Herbert Wright

VIDEODROME

Ejecuciones

ESTE FILM CAUSARÁ MUCHO IMPACTO PORQUE LA VERDAD DUELE, afirma en su portada. Bueno, Executions no es precisamente para reírse pero puede llegar a sentirse culpable por no encontrarlo tan fuerte como sugiere toda la polémica que arrastra (titulares de periódicos, prohibición en la WH Smith, etc.). Se afirma que el objetivo que persigue la película es el de contrarrestar la extendida aceptación que tienen las ejecuciones humanas. Lejos de hacer un sensacionalismo sórdido o un insulso voyarismo, estas "imágenes de la muerte" pretenden "educar a los vivos. Suprimir imágenes como estas en razón de la estética es la indecencia más grande que existe."

Y con estas grandes pretensiones de partida, la película no parece estar a la altura. Quiere ser profunda y académica pero se acerca más a un trabajo de secundaria que a una tesis doctoral. Salta demasiado de un tema a otro – a través de los siglos, de los países y de las formas de pena capital. Tampoco parece que este film vaya a atraer a los fanáticos del cine. Habla de muertes a pedradas, asesinatos a tiros, gaseamientos, inyecciones letales, electrocutaciones y decapitaciones pero no ofrece espeluznantes primeros planos. Después de trazar la cuenta de los 26 millones de vidas sesgadas este siglo, vamos de la no tan clínica guillotina francesa, a la horrorosamente eficaz bala en la nuca en China, a la pasión árabe por la decapitación y la muerte a pedradas o a la pasmosa tranquilidad de los escuadrones de la muerte de Liberia, que sólo sirven para incrementar el toque surrealista de todo el disco.

De paso también se habla de los seis millones de muertos del Holocausto judío y se hace un breve repaso a las atrocidades cometidas en Bosnia. Sin olvidar las asépticas cámaras de la muerte de Estados Unidos. El clip final, en el que se muestra la pobre puntería del grupo terrorista libanés Hezbollah (ahora se entiende porque prefieren los coches bomba) y los últimos estertores de vida de sus víctimas acribilladas a balazos son las partes que más conmoción causan de todo el disco. Imperfecto pero fascinante.



"Recién pintado. No tocar por favor" dice el signo del misterioso maniquí.

Una víctima descubre la muerte por gas.

La silla eléctrica con todo el equipo.

EXECUTIONS	
VIDEOCD	3.300 Ptas.
Tarjeta DV para CD-i	
Tarjeta MPEG para PCM/Mac	
☎ CD Vision	07 44 1712 407 764
Certificado	18
Encoding	Bueno



Robert Dwek

Road House: De profesión duro.

Cuando vemos en los créditos de una película "Produced by Joel Silver" sabemos de inmediato que podemos desconectar, abrirnos una cerveza y recostarnos para disfrutar de 90 minutos de explosiones, choques de coches, puñetazos en los riñones y palmaditas en la espalda. Después de todo él era quien estaba detrás de las películas *Die Hard* y *Arma Letal* y ha hecho su fortuna uniendo un gran presupuesto a películas de acción que hacen subir la adrenalina y que funcionan muy bien en cine y aún mejor en vídeo.

Road House, sin embargo, decepciona un poco. Tiene todos los ingredientes pero el resultado final no produce la chispa de entusiasmo habitual. Tal vez sea porque el director, Rowdy Herrington, a pesar de su nombre, no es ningún especialista en productos de acción. Tal vez sea porque Patrick Swayze no tiene ni el carisma ni el humor irónico para pasar por un héroe de acción. Tal vez sea porque el argumento – Dalton (Swayze) es un matón que va dando palizas para salvar a una ciudad de la extorsión que recibe del poderoso y loco millonario Brad Welsley (Gazzara)– es una actualización fácil de cualquier western de serie B que podamos recordar.

Como VídeoCD hay poco de que quejarse. Las pistas de sonido en Dolby Estéreo están bien preservadas, con muchos efectos sonoros y ambientales. La imagen es estable, está ligeramente emborronada y los colores varían algo pero este parece que es el precio que hay que pagar para evitar los artefactos en la pantalla.

Sin embargo es difícil imaginar quien puede querer comprar *Road House*. Como vídeo de alquiler para bares y demás puede pasar, pero , por 4.000 Ptas., no es atractivo para conseguirlo en casa.

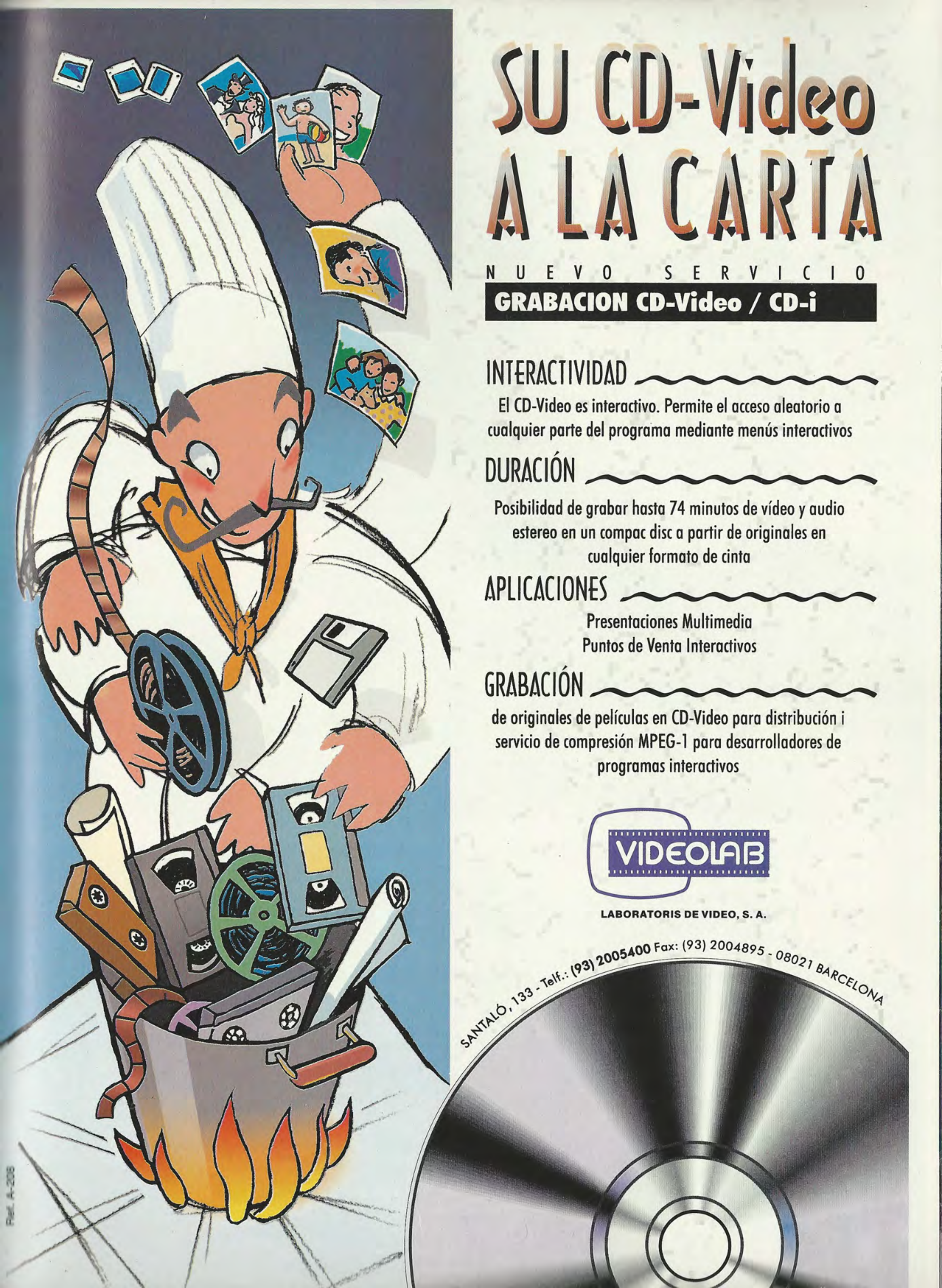
Vaya, mire, otra pelea en directo. Oh, uhm...

Swazye exhibe su atractiva musculatura...

ROAD HOUSE	
VIDEOCD	4.000 Ptas.
Tarjeta DV para CD-i	
Tarjeta MPEG para PCM/Mac	
☎ Philips Media	
07 44 1719 113 000	
Director	Rowdy Herrington
Protagonistas:	Patrick Swayze, Ben Gazzara, Sam Elliot
Certificado	18
Encoding	Muy Bueno



Mat Toor



SU CD-Video
A LA CARTA
NUEVO SERVICIO
GRABACION CD-Video / CD-i
INTERACTIVIDAD
El CD-Video es interactivo. Permite el acceso aleatorio a cualquier parte del programa mediante menús interactivos
DURACIÓN
Posibilidad de grabar hasta 74 minutos de vídeo y audio estereo en un compac disc a partir de originales en cualquier formato de cinta
APLICACIONES
Presentaciones Multimedia
Puntos de Venta Interactivos
GRABACIÓN
de originales de películas en CD-Video para distribución i servicio de compresión MPEG-1 para desarrolladores de programas interactivos
VIDEOLAB
LABORATORIS DE VIDEO, S. A.
SANTALÓ, 133 - Telf.: (93) 2005400 Fax: (93) 2004895 - 08021 BARCELONA
Ref. A-208

Comprar un disco infantil es fácil.

Pero no lo es tanto encontrar el que realmente gustará a los niños. La asociación que forman el desarrollador de software Francés, **Coktel**, y la multinacional de juegos **Sierra**, cree que la respuesta está en los dibujos animados interactivos. **Conor McNicholas** se ha desplazado a París, para disfrutar de una experiencia muy **educativa...**



EDUCANDO DESDE EL CÓM



Antes (arriba) y después (izquierda). Este es un boceto base del desarrollo de Playtoons de Coktel.

No cabe ninguna duda, los CD-ROM infantiles son un gran negocio. Hay centenares de discos en el mercado pero, francamente, no miraríamos dos veces ni a la mitad de ellos.

Sin embargo, una vez consigues abrirte camino a través de los kilómetros y kilómetros de basura que abarrotan las estanterías y los catálogos por correo, podemos encontrar algunos auténticos tesoros. Un buen título infantil debe tener la habilidad de convertir el ordenador en una máquina genuinamente divertida de utilizar y con la que nuestro hijo pueda entablar una genuina relación. A medida que el mercado se va saturando con la aproximación de la Navidad, una nueva empresa ha entrado en el campo de batalla, Sierra (más conocida por sus juegos de estrategia como la colección Space Quest), para poner su granito de arena en la industria del *soft educativo.*

Los títulos nuevos vendrán de Coktel, la división francesa de Sierra y que tiene su sede en el extrarradio del sur de París. Coktel nació en 1984 fundada por dos personas pero se asoció con Sierra en 1993 y ahora tiene oficinas en Gran Bretaña, España y Alemania, además de Francia.

Coktel ha lanzado sus primeros títulos *educativos* en Gran Bretaña este mes con las sagas de Playtoons y Adi. Ambos están destinados a niños de entre cuatro y once años. Adi –un culto personaje-marioneta– pretende ser más educativo, mientras que Playtoons es más un producto de entretenimiento. Uncle Archiblad ha sido el primer título de la colección Playtoons y ha sido recomendado por diversas revistas en varias ocasiones. Junto a ellos se lanzarán la segunda y tercera serie de Playtoons. Ambos son mejoras de la primera versión y muestran una verdadera progresión en términos de calidad y diseño.

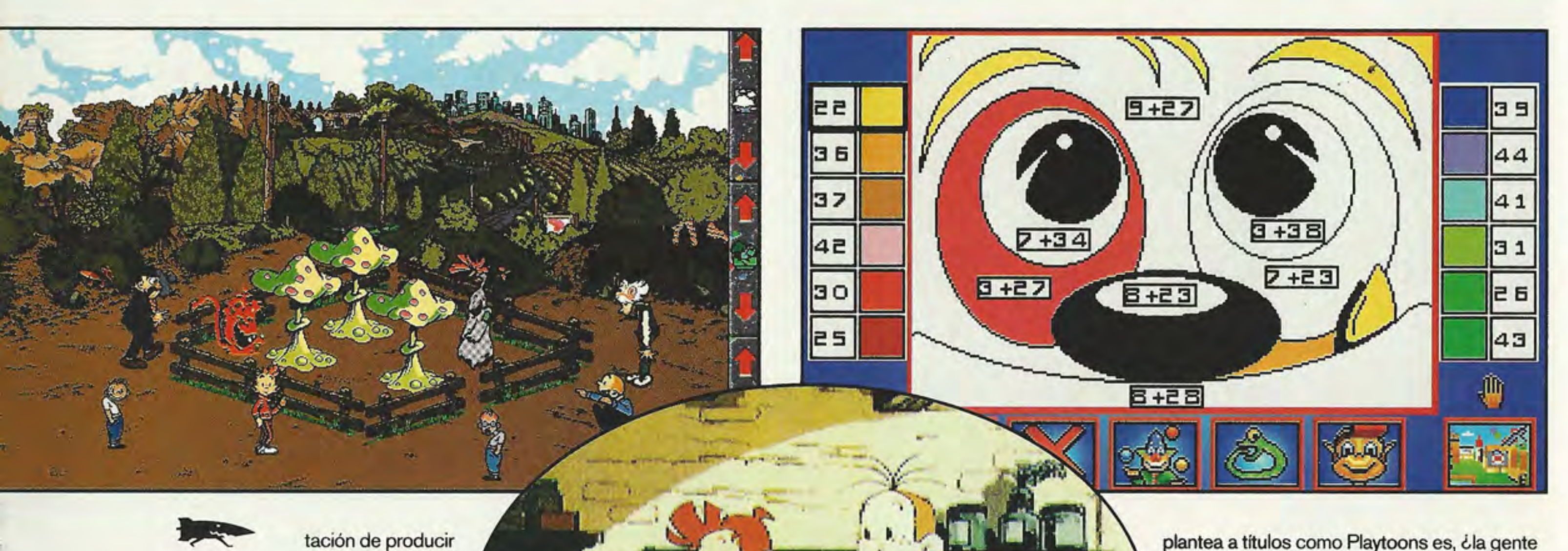


Captura en exclusiva de la cuarta edición aún en realización de Playtoons (arriba y en medio) y de la quinta (abajo), que se espera salgan al mercado a principios del año que viene.

Recientemente, los estudios sobre consumo han afirmado que la educación infantil es la principal razón por la cual la gente compra CDs, o al menos eso es lo que dicen a la gente que les hace la encuesta. ¿No hay mucha gente dispuesta a admitir que se ha gastado 350.000 Ptas. en un ordenador sólo para poder jugar a Doom, no cree?

Dejando esto a parte, la educación infantil es uno de los componentes más significativos del mercado de PC doméstico. Pero, por irónico que parezca, durante mucho tiempo ha sido el hermano pobre de los títulos para adultos. La multimedia se ha ganado una bien merecida repu-





Arriba: Playtoons enseña a los niños el peligro de los hongos mágicos.

Arriba derecha: Adi Júnior paga la cuenta del bar después de una dura sesión de trabajo.

En medio: El curioso chico de en medio es Spirou.

tación de producir una increíble cantidad de discos que nadie quiere, pero al menos podemos contar los buenos títulos para adultos con más de dos manos, cosa bastante difícil de hacer con los títulos infantiles. Afortunadamente, gracias a los beneficios económicos que se prometen, los desarrolladores de software están empezando a producir títulos que son tan divertidos como los mejores programas infantiles de la TV y que, al mismo tiempo, les enseñan cosas.

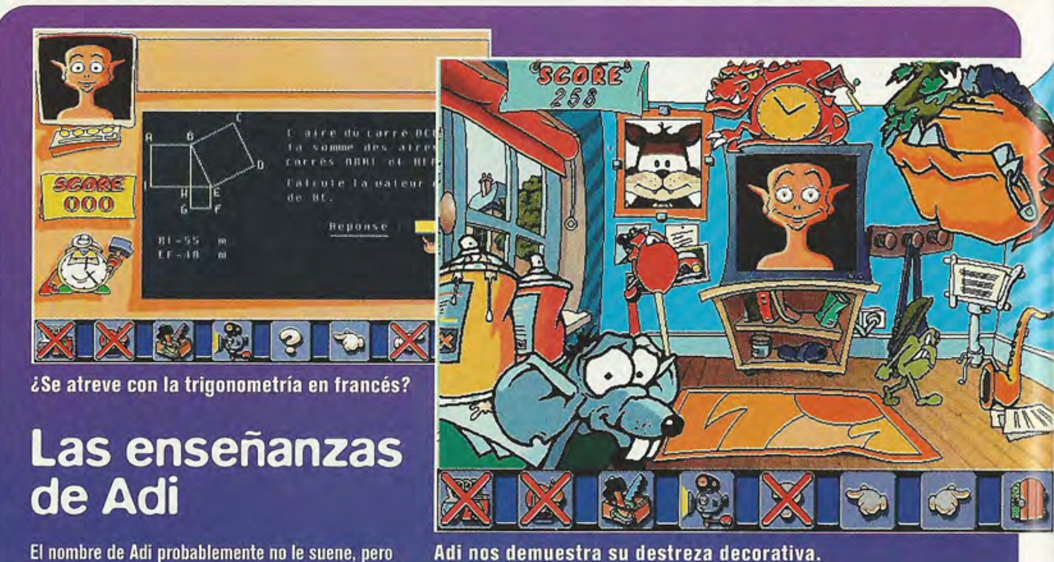
Hasta ahora, Sierra se había hecho una reputación en el mundo de los juegos más que en el *educativo*. Sin embargo, sus títulos tradicionales eran de juegos de rol y de aventuras en lugar de juegos de tiros, por ello, su énfasis en desarrollar interfaces intuitivos les había colocado en la posición ideal para pasarse al *mundo educativo* –tal y como se pone en evidencia en Playtoons.

Playtoons es una colección de historias, con dibujos animados interactivos, en las que la acción de cada página está seguida de una narración y de texto que el niño puede leer y releer a su propio ritmo. La segunda mitad del paquete es un juego de construcción. En este apartado podemos coger a los personajes de los dibujos animados, elegir un escenario y construir nuestra propia aventura de dibujos animados. Con cada nuevo disco de la colección obtenemos todos los personajes, incluidos los de los discos anteriores, para construir nuestra propia aventura con ellos.

La cuestión que se les plantea a títulos como Playtoons es, ¿la gente (especialmente el grupo de edad al que se dirige Playtoons, los niños de 4 a 11 años) realmente quiere interactuar con su *soft educativo*? Una generación crecida con la televisión querrá más de una vez poder sentarse y divertirse mirando, algo que Playtoons, en parte, satisface. La idea es que si lo queremos utilizar como un simple dibujo animado funciona, pero si queremos participar, también funciona.

La verdad es que los ordenadores se las arreglan muy bien con los dibujos animados. Al contrario de lo que ocurre con el vídeo, que aún tiene que demostrarse que convenza al usuario medio, la simplicidad de los dibujos animados en viñetas puede replicarse a la perfección. Y al convencer, se hace participativo.

Sin embargo, la colección de los Playtoons también tiene sus fallos –las historias cortas parecen muy cortas y el juego de construcción tiene sus limitaciones– pero en lugar de producir una colección de títulos prácticamente idénticos, cada nuevo Playtoon en realidad es un desarrollo del título anterior. Por ejemplo, el juego de construcción del tercer



¿Se atreve con la trigonometría en francés?

Adi nos demuestra su destreza decorativa.

Las enseñanzas de Adi

El nombre de Adi probablemente no le suene, pero la colección ha vendido casi un millón de copias en Europa y prácticamente forma parte de la historia de Francia.

La idea de detrás de Adi y Adi Júnior (para niños de cuatro a once años) era proporcionar un compañero de aprendizaje a los niños, igual que un amigo del colegio, que le enseñará todo. Adi ha sido diseñado como un producto completamente europeo –el entorno siempre es el mismo para todas las versiones, pero se ha dedicado un gran esfuerzo a localizar el contenido y adaptarlo a cada país, de este modo, los niños de cada país pueden encontrar elementos de referencia con su realidad, al contrario de lo que ocurre con la mayoría de juegos, cuya localización pocas veces coincide con la realidad española.

Los ordenadores se las arreglan muy bien con los dibujos animados. Al contrario que lo que ocurre con el vídeo, que aún tiene que demostrarse que convenza al usuario medio, la simplicidad de los dibujos animados en viñetas puede replicarse a la perfección. Y al convencer, se hace participativo.

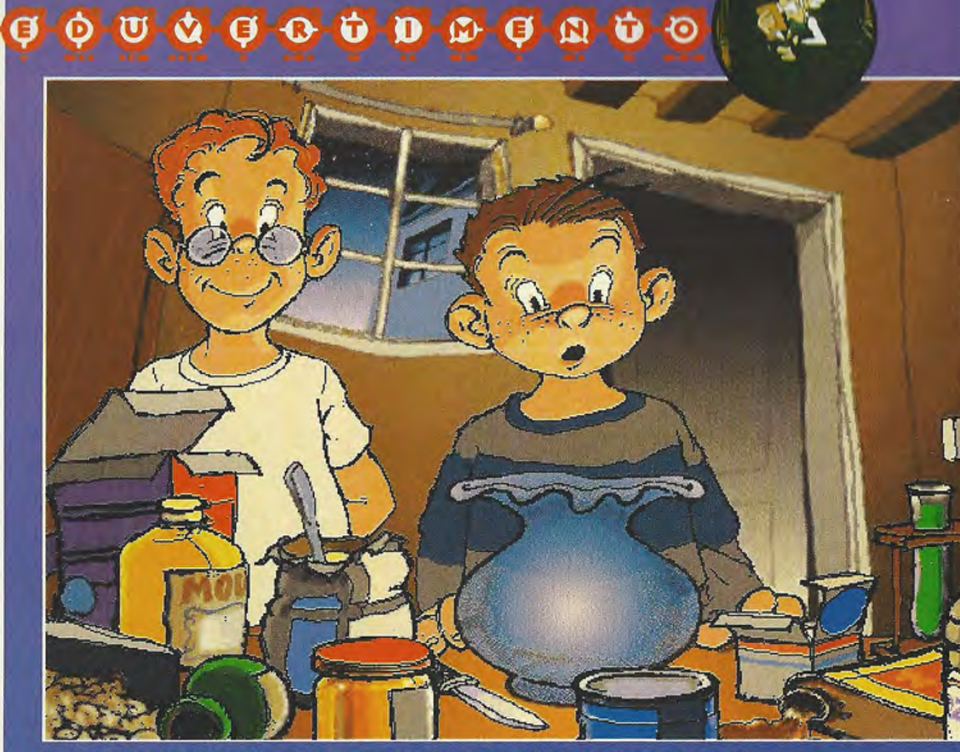
título, The Secret of the Castle, nos permite recrear la sensación de perspectiva reescalando a los personajes en las escenas que creamos. El texto y voz de la historia también está disponible en francés que, aunque en esencia se trata de una medida para recortar costes, también significa que puede utilizarse para aprender el idioma.

La intención declarada de Coktel es convertirse en algo más que una simple empresa de desarrollo de software. Al comprar un título de Coktel a través de Sierra en España, su hijo podrá unirse al Sierra Club. Los miembros de este club reciben un ejemplar de la revista Sierra Club y, en otros países (*CD-ROM La Revista* no ha podido confirmar si también en España) obtienen también precios reducidos para la entrada a museos, galerías, espectáculos, etc. También hay un sistema de amigos por correspondencia en Europa a través de la revista y Sierra espera que pase a tener un alcance mundial cuando los discos salgan en Gran Bretaña, América y Japón a finales de este año.

Esto pone en evidencia que se ha pensado mucho en el proyecto y se ha invertido una buena cantidad de tiempo, pero Coktel hace bien en dedicar tiempo y esfuerzo a poner de su lado a los clientes porque este es un mercado que hoy está aquí y mañana puede estar allí.

Sierra también está buscando su oportunidad en el mercado de las Super Consolas, pero el director de ventas de Europa, Christophe Ramboz, se rebela contra todas las tendencias del sector al considerar a estas máquinas como verdaderas máquinas multimedia y no sólo como plataformas de juegos. "El noventa por cien de los PC los compran hombres", afirma, "estos mismo hombres también intentan dictar el software que se compra porque la consideran su máquina. La llegada de las SuperConsolas cambiará todo esto. Con la Saturn de Sega por 90.000 Ptas. y la PlayStation de Sony a 70.000 Ptas, aproximadamente, las ventas se acercarán mucho más al consumo tradicional. Lo que ocurrirá es que habrá muchas más mujeres que compren estas máquinas para los hijos y, cada vez más, para las hijas –a menudo como premio por unas buenas notas en la escuela. Mientras que los hombres en ocasiones pueden sentirse incómodos al comprar software educativo para sus hijos, las mujeres, en cambio, están encantadas con ello. Si existe software educativo para las Superconsolas podrán además sentirse justificados porque estarán comprando una máquina con la que no sólo pueden jugar sus hijos además de jugar, aprenden.

Es muy difícil sobreestimar el gran cambio que esto representará en la industria. La empresa de 3DO inicialmente estaba dispuesta a destacar las capacidades multimedia de su máquina pero ello sólo sirvió para confundir al consumidor. En estos últimos meses, las 3DO se han vendido exclusivamente como plataformas de juego y tanto Sony como Sega no han dicho ni palabra de las posibilidades multimedia de sus Superconsolas. Poner a los Playtoons en las Superconsolas podría perfectamente significar que Sierra se adelanta a sus competidores y que podemos estar a punto de ver el comienzo de una nueva generación multimedia.


La calidad de la animación manual es evidente en esta viñeta de Uncle Archibald.

El Proceso de Desarrollo de Playtoons

Las oficinas en las que Playtoons ha sido realizado tienen todo el glamour de un estudio de la Disney. Las paredes están empapeladas con dibujos de todo tipo con gente garabateando por todas partes –sólo que no en los tradicionales tableros de dibujos sino sobre pantallas de ordenador. Todas las secuencias animadas de los discos, tanto las de la historia principal como los aspectos incidentales, se trazan primero en un storyboard y después se dibujan a mano todos los escenarios de fondo. Las viñetas individuales que conforman las animaciones se dibujan directamente sobre la pantalla.

Por muchas pesadillas que haya tenido, nunca habrá visto tantos monstruos juntos.

La auténtica construcción diaria del contenido de los títulos tiene lugar en el cuartel general de Coktel en París junto con la producción de otros títulos de Sierra como The Last Dynasty y Lost in Town, a punto de salir. En gran parte del proceso creativo de Playtoons participan numerosos grupos de personas que contemplan las pantallas de los ordenadores y discuten en francés para conseguir que todo quede a la perfección.


Todas las animaciones se trabajan antes a mano en su storyboard.

Los nuevos títulos, fruto de este trabajo, son la segunda y tercera edición de Playtoons. The Case of the Counterfeit Collaborator y The Secret of the Castle. La cuarta y quinta edición de Playtoon, Prince Mandarin y The Stone of Wakan, se espera que salgan a principios del año que viene, junto con otros dos títulos más. (Vaya a la página 55 para ver las capturas en exclusiva que les ofrecemos de la cuarta y quinta edición de Playtoons).


Etonic



Jugar para ganar



¿Podemos mejorar nuestra técnica deportiva sentados frente a un PC? ¿Acaso podemos rebajar nuestra tarjeta de golf con un CD-ROM, o sacar con más potencia? El entrenador interino Patrick McCarthy analiza una nueva serie de discos «entrenadores interactivos», que sus desarrolladores afirman que nos harán ser mejores deportistas.

Todos hemos visto en las tiendas de videos estanterías dedicadas al autoentrenamiento deportivo: *Carefree Golf The Nick Faldo Way; The Graham Hick Guide To Dealing With Pace Attacks; Eric Cantona's twin volume: Clean Ball-Winning and Loosing With Dignity*, y decenas de otros. Todos ellos pretenden mostrar al ciudadano medio y desentrenado cómo mejorar su nivel en el deporte que escoja, emulando los métodos de sus ídolos. Y ahora, por fin, las compañías de software hacen acto de presencia en este escenario.

Intellimedia, una compañía editora de software americana, coopera con la cadena deportiva por cable ESPN, con el objetivo de producir una serie de paquetes tutoriales deportivos en CD-ROM. Entre los deportes que tratan se encuentran el golf, el tenis, el béisbol, el esquí, el baloncesto, el voley playa y (sorprendentemente) el fútbol (o *soccer*, como insisten en llamarlo los americanos y *The Guardian*). También ofrece guías para lograr el éxito en el póquer, pesca con mosca y pasos de aeróbic. En este artículo no vamos a tratar estos últimos ejemplos, porque ninguno de nosotros ponemos la cara de Walter Matthau, y porque nuestros manteles aun están sucios de nuestra última fiesta, y porque nuestra cintura no está como para lucir bikinis. En cambio, sí hemos echado una ojeada profunda al resto, e incluso hemos escogido cuatro de los deportes más técnicos para probar su eficacia instructiva «en el campo».



Pero ante todo, ¿a quiénes van dirigidos exactamente estos CD-ROMs? Están dirigidos a gente de todas las edades y niveles de destreza, desde los niños que dese-

IMÁGENES: TONY STONE IMAGES
FOTOGRAFIAAS RON COACKLEY





No haga la peonza y aprenda a hacer un buen *swing*

BAJE SU PAR CON TOM KITE: INICIACIÓN, SWING Y PUT

Tom Kite es famoso por su excelencia técnica y la claridad de ideas de su juego. *Full Swing and Putting* es el paquete inicial, y nos conduce desde los fundamentos de la empuñadura y el equipo, pasando por el primer *swing* completo, hasta los *drives*, estilos de golpe, mnemónicos y variedad de juegos que hacen divertida la práctica. También pone de relieve errores comunes, fallos de *swing*, y remedios, y hace lo mismo con el *putting*, incluyendo Putting With Bob, una sección que nos muestra a Tom superando algunos retos de *putting* ayudado por el psicólogo de golf doctor Bob Rotella.

El metraje es bueno, y los clips, largos. Se hace un buen uso de los distintos ángulos y la cámara lenta, para poner de relieve puntos concretos, y la personalidad abierta de Kite y su enfoque analítico son ideales.

Pero como dice el mismo Tom: «Aquellos que posean demasiadas inconsistencias en el juego, de forma que no se hayan perfeccionado lo suficiente como para saber repetir un *swing*, solamente pueden hacer una cosa, y es dedicar mucho tiempo a practicar y jugar a golf. Es necesario que tomen algunas lecciones y aprendan lo que se supone que es hacer un buen *swing*.»



Sus clips de vídeo, sus distintos ángulos y su cámara lenta logran buenos efectos

LOWER YOUR SCORE WITH TOM KITE: FULL SWING AND PUTTING

PC 8.400 Ptas. aprox.	486SX/25
4Mb	1Mb DOS 5.0
Mirage 07 44 1260 299 909	
MAC 8.400 Ptas. aprox.	68030/33
4Mb	0Mb Sys 6.07
Mirage 07 44 1260 299 909	



BAJE SU PAR CON TOM KITE: AVANZADO

Este es el disco más avanzado, y trata toda la esencia del golf: golpes cortos, *puttings* desde fuera del *green*, golpes altos y rasos, lanzamientos desde una pendiente, golpear la bola por encima o por debajo de su nivel medio, golpes flojos y todas estas cosas que es imposible que alguien sepa hacer. También hay juegos de *green* y *fairway* que ponen salsa a tantas horas de práctica, y en la sección Ask the Pro podemos formular preguntas a Tom y al psicólogo del golf doctor Bob Rotella.

Al igual que el primer disco, el metraje y los consejos son excelentes, y algunos ejercicios son ciertamente entretenidos, por ejemplo uno en que Tom golpea suavemente desde el búnker la bola hacia las manos del doctor Bob, acortando así la distancia unos pocos metros cada vez.

LOWER YOUR SCORE WITH TOM KITE: SHOT-MAKING

PC 8.400 Ptas. aprox.	486SX/25
4Mb	5Mb DOS 5.0
Es necesario SVGA de 16 bits	
Mirage 07 44 1260 299 909	
MAC 8.400 Ptas. aprox.	68030/33
6Mb	0Mb Sys 6.07
Mirage 07 44 1260 299 909	



Prueba de campo: GOLF DE VERDAD



La clave para un buen *swing* es no llevar ropa ridícula

Si solamente escoge un deporte para probar la utilidad de estos discos como tutoriales, seguramente elegirá el golf. Hay pocas cosas que sean tan técnicas como el *swing* del golf, y enseñar a la gente cómo hacerlo es literalmente una industria. En ningún otro juego es necesario enseñar tantas cosas simplemente para ejecutar el primer golpe básico, ni tampoco aparecen tantos *sabelotodo*, que combinan el papel de líder religioso, profesor y psicólogo. David Bown, el profesional que me dio la primera lección, desarrolló muchos de los elementos básicos de la misma forma que Tom Kite, aunque la diferencia entre observarlo y hacerlo se demostró casi inmediatamente. Tras una instrucción básica sobre el *swing*, sorprendentemente el primer par de golpes me salieron bastante rectos, pero tan pronto como empecé a desviarlos hacia la derecha, me corrigió el error frenando mis brazos en la parte final del *swing*. Ésta es la diferencia entre la teoría y la práctica. Sentir hacia dónde debería moverse el cuerpo. Fue mi primera lección, pero me gustó tanto que seguramente repetiré.



en practicar un deporte, hasta los deportistas de alta competición. «En realidad, nos hemos encontrado con jugadores profesionales de golf que tras mirar los CDs de Tom Kite se han sentido fuera de lugar», nos comenta David Sack, de Intellimedia. «Debido a la capacidad de los CD-ROMs de repasar una y otra vez el material, consideramos que pueden ser sustitutos ideales de los vídeos instructivos.»

Todos los paquetes vienen en uno o dos discos, y comparten algunos elementos comunes que les dan una cierta coherencia a lo largo de toda la serie: la misma nacionalidad de los entrenadores, la misma música del título, los mismos métodos de navegación, etcétera, aunque muchos de los equipos de desarrollo han aprovechado la ocasión de reflejar la naturaleza de cada deporte en la disposición de las pantallas y los gráficos.

Todos los títulos pasan revista a las técnicas básicas necesarias para poder practicarlo, con secciones para usuarios más avanzados, una discusión y demostración de las distintas tácticas y un número de ejercicios de entrenamiento diseñados para mejorar técnicas concretas. Casi todos los paquetes también poseen una sección que nos permite «hablar con los ídolos», es decir, hacer clic sobre preguntas y escuchar sus respuestas acerca de temas variados relativos al deporte y a sí mismos. Por

FÚTBOL INTERACTIVO: ENTRENAMIENTOS Y ESTRATEGIAS

Es el único paquete que incluye una sección de «reglamento» y otra de «equipaje.» Imagine mi sorpresa cuando descubrí la cantidad de atuendos necesarios para jugar; nada de dos palos y una pelota. En cualquier caso, hay secciones sobre técnica, juego atacante y defensivo, presentadas por John Harkes y la estrella de las féminas americanas Mia Hamm, más otra dedicada a los porteros conducida por el fuera de serie Tony Meola. Los ejercicios de entrenamiento son útiles y los consejos, buenos, aunque los ejemplos que desarrollan los infantiles son claramente de presupuesto bajo.



El «simulador *soccer*» de este disco es el único de toda la serie que intenta ser interactivo.

Incomprensiblemente, han utilizado gráficos por ordenador e incluso filmaciones de partidos «idóneos» para ilustrar muchos puntos (es gratificante ver cómo utilizan la presión de Eric Cantona sobre Jeremy Goss como ejemplo de juego sucio). En la sección «Ask the Pro» encontramos las respuestas a los problemas eternos como «¿hay que correr a una velocidad determinada cuando se lleva el balón?» Lo peor de todo es el «simulador de *soccer*», un intento algo ridículo de añadir interactividad al asunto, repleto de consejos gritados desde el lateral: «Hacia meta, hacia meta, a por él, síguele.» «No juegas solo.» ¿No será el primer simulador Graham Taylor/Phil Neil mundial?

INTERACTIVE SOCCER: SKILLS AND STRATEGIES
PC 6.300 Ptas. aprox. 486SX/25
5Mb 1Mb DOS 5.0
Es necesario SVGA de 16 bits
Mirage 07 44 1260 299 909



APRENDA A GANAR CON EL ENTRENADOR K

El entrenador K (Aka Mike Kryzewski de la Duke University) tiene unos rasgos muy definidos. Directo, explícito, con una agresividad desbordante y un alto sentido de la responsabilidad, va deshilvanando sus teorías a través de secciones sobre cómo coger la pelota, el rebote, el pase y el disparo (disco uno), y planificación de los entrenamientos, tácticas ofensivas y defensivas y teoría (disco dos). Hay consejos y sugerencias que van desde la posición del cuerpo en el lanzamiento hasta los más complejos esquemas defensivos, todo ello acompañado de más lecciones y ejercicios que la selectividad. Algunos ejercicios son propiamente juegos, y serán de gran ayuda para aquellos que estén realmente interesados en mejorar su baloncesto.



El entrenador K es directo, conciso y convincente

Es remarcable el nivel de juego que espera de los jugadores relativamente jóvenes que tiene a su cargo. Es uno de los mejores paquetes del lote, su actitud inspirará a más de uno que desee entrar en este deporte, y gana la recomendación por su «mejor y más bonita presentación de los iconos.»





WINNING HOOPS WITH COACH K
PC 8.400Ptas. 486SX/25
4Mb 2Mb DOS 5.0
Mirage 07 44 1260 299 909
MAC8.400Ptas. 68030/33
6Mb 0Mb Sys 6.07
Mirage 07 44 1260 299 909

JUGUEMOS A TENIS

Aún siendo uno de los paquetes de un disco, es uno de los mejores ejemplos. Arranca desde los fundamentos más elementales, como la manera de coger la raqueta, pasa por la sección ardua pero concisa del servicio, resto, lobs, media pista y juego de red, para acabar en las tácticas y el desarrollo de una estrategia ganadora.

Sigue un enfoque inteligente; no se limita a decirnos lo que hay que hacer, sino también el porqué. Por ejemplo, en una pista de tenis normal, cuando estemos a un lado, es conveniente golpear cruzado y no paralelo, ya que la red es más baja en la parte central y ofrece más margen de error. También nos cuenta cómo construir un juego flexible, descubrir el punto flojo del contrincante, y tomar ventaja de ello. Lo que hace, lo hace a la perfección. Utiliza múltiples ángulos de cámara para mostrar un mismo golpe, a medida que la atención recae en una u otra parte del mismo. Los comentarios son concisos y están bien hechos, y ofrecen consejos y puntos de interés adicionales, narrados por los presentadores Tracy Austin, Cliff Drysdale y Fred Stolle.

En más medida que el resto, este disco parece haber sido diseñado para la promoción del deporte del tenis. Stolle nos dice: «Estas lecciones son una buena forma de aprender a jugar al tenis, pero nada puede sustituir una pista real: tome lecciones, lea libros y mire los partidos profesionales por la TV.» Y Drysdale añade: «No podemos garantizar que con esta instrucción, ni con estas lecciones, se convierta en un gran jugador, pero lo que sí podemos asegurarle es que si se lo pasa bien y sigue jugando a tenis, irá mejorando hasta ser totalmente competitivo. ¿Y no es eso de lo que se trata en este juego?»

El disco anima a los usuarios a tomar lecciones y a practicar para sacar el máximo partido al CD-ROM.

LET'S PLAY TENNIS
PC 6.300 Ptas. 486SX/25
4Mb 5Mb DOS 5.0
Es necesario SVGA de 16 bits
Mirage 07 44 1260 299 909
MAC 6.300 Ptas. 68030/33
6Mb 0Mb Sys 6.07
Mirage 07 44 1260 299 909



Prueba de campo: TENIS DE VERDAD

Cuando iba a la escuela, jugaba a tenis cada verano, pero nunca dispuse de ningún entrenador y nunca aprendí los fundamentos elementales. Esto quiere decir que prácticamente volvía a empezar de cero cada año, y paulatinamente acabé aburriéndolo. Así que mi primera lección de tenis empezó como una mezcla confusa de *drives* y reveses. Luego, mi instructor procedió a reestructurarlos de forma drástica (o, en el caso de los reveses, a estructurarlos).


Los CD-ROMs no ofrecen la relación profesor-alumno de un instructor profesional.

Al igual que con la lección de golf, me sorprendió la rapidez y la facilidad con la que mejoraba mi juego de forma inmediata. Me dijo que golpeara la pelota más alta. Luego ensayé un revés a dos manos mínimamente razonable, y mi *drive* mejoró modificando el acompañamiento. Luego llegó la hora de sacar. Mi primer intento pasó como una bala por encima de la red. No. El segundo habría afligido a la misma princesa Michael de Kent en la tribuna. El tercero fue visto por última vez sobre la boca de metro de Notting Hill, aún subiendo. A la vista de ello, Peter, el entrenador, puso una pluma bajo mi pie trasero y me dijo que la guardara con mi vida. Un par de minutos después empezaron a entrarme los servicios, y es probable también que vuelva a jugar a tenis de nuevo. Me temo que no podrá obtener estos resultados solamente con el CD-ROM.





VAMOS A ESQUIAR

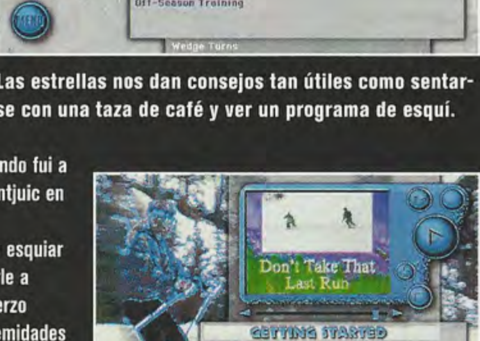
Éste es quizás el menos útil de los paquetes. En lugar de coger de la mano a un principiante y conducirlo a través de las distintas etapas del aprendizaje del esquí, se limita a mostrar una gran extensión de metrajes en los que se puede admirar a Picabo Street (sin comentarios), AJ Kitt y Holly Flanders deslizándose con elegancia al son de la música.

Nos enseña a hacer los ejercicios iniciales para acostumbrarnos a llevar esquíes. Podemos ver a los ídolos moviendo sus pies mientras explican el giro de los esquíes y cómo controlar la presión y el perfil. Nos encontramos con las estrellas (¡bien!), que nos ofrecen sus consejos (acuérdese que por encima de los tres mil metros empieza a escasear el oxígeno; no esquíe por el borde de un precipicio). ¡Me fueron de mucha utilidad cuando fui a esquiar a la pista artificial de Montjuic en Barcelona!



Las estrellas nos dan consejos tan útiles como sentarse con una taza de café y ver un programa de esquí.

De hecho, enseñar a alguien a esquiar con un CD-ROM es como enseñarle a andar. No logra transmitir el esfuerzo necesario para mantener las extremidades en sus ángulos correctos, y más cuando la gente que enseña cómo hacerlo han tenido unos esquíes en sus pies desde que nacieron. Para ellos es demasiado fácil, y a diferencia de los otros discos, no anticipan problemas normales ni proporcionan su solución. Cinco minutos frente a David Vine nos dicen que la gente utiliza los perfiles del esquí, pero ir a las pistas y hacerlo ya es harina de otro costal. Los ejercicios y pruebas son algo mejor, pero realmente en este deporte no hay nada comparable a practicarlo.





No se preocupa en ningún momento de los problemas que pueden experimentar los más novatos

LET'S GO SKIING
PC 6.300 Ptas · 486SX/25 · 5Mb · 1Mb · DOS 5.0
Necesita SVGA de 16 bits
☎ Mirage 07 44 1260 299 909
MAC 6.300 Ptas · 68030/33 · 6Mb · 0Mb · Sys 6.07
☎ Mirage 07 44 1260 299 909



ESQUÍ DE VERDAD (en pista artificial)

No aprenda nunca a esquiar en verano. Estábamos a 30 grados, y tuve que vestirme de pies a cabeza con prendas gruesas para evitar la superficie abrasiva si me caía. El ascensor estaba estropeado, así que tuve que subir a pie por la pendiente. Haciendo escalera. Llevando puestos los esquíes. Supongo que al menos sirve para forjar el temple (y perder peso).

El instructor era competente. Nunca me había puesto unos esquíes hasta entonces, así que me hizo seguir unos largos ejercicios para familiarizarme con ellos, antes de lanzarme pista abajo y sentir la velocidad. Lo único que recordé del disco fue su nombre estúpido, y de lo poco que servían sus enseñanzas en mi primera hora de lección.



La práctica en una pista real hace maravillas. Nada que ver con el CD.

Es imposible que el CD-ROM sirva de algo al principio; si quiere aprender, consulte con un instructor. Si es tan competente como el mío, en una hora será capaz de deslizarse pendiente abajo con los esquís paralelos (más o menos), aullando de miedo cuando sea necesario. No hay otra forma de hacerlo. Y que las agujetas del día siguiente le sean leves.

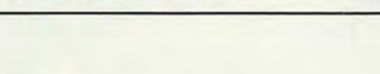


VOLEY PLAYA



¿O es que pensaba que el voley playa va de pasárselo bien con unos cuantos mates?

Se ha dado cuenta de que cuanto más reciente sea la invención de un deporte, y más esbeltos sus participantes, más hablan de «concentración»? Siempre están «concentrándose.» «Intento concentrarme en que me levanto del suelo cuando salto, y golpeo la pelota con la mano», o cosas por el estilo. En realidad, ni siquiera habla del voley playa auténtico. Se trata de saltar, golpear la pelota, y pasárselo bien en la playa. No creo que nos vayamos a pasar horas preocupándonos de si vamos bien equipados. ¿Y después, qué? ¿Gladiadores Interactivos? (Has dado en el clavo, Ed.)



BEACH VOLLEYBALL
PC 6.300 Ptas. · 486SX/25 · 4Mb · 1.5Mb · DOS 5.0
Necesita SVGA de 16 bits
☎ Mirage 07 44 1260 299 909

norma general, son tan ilustrativas como cualquier entrevista con las estrellas deportivas, aunque entre tantas zalamerías de vez en cuando aparecen destellos de sabiduría.

Algunos vídeos QuickTime poseen una calidad mejor que el resto, y a unos cuantos se les nota que han tenido un presupuesto alto de producción. Los dos paquetes sobre golf de Tom Kite, por ejemplo, están presentados y filmados de manera inmaculada, y contienen vídeos excelentes de sus sesiones prácticas. Por el contrario, la acción doméstica contenida en el disco sobre fútbol parece haber tenido lugar en una esquina perdida de un parque público de Sarajevo.

Evidentemente, los deportes jugados en equipo son más caros de producir, por lo que los discos sobre fútbol, béisbol y baloncesto se basan más en estudios teóricos efectuados en los equipos que entrenan los presentadores, como método para realizar el trabajo práctico.

Interactividad

Decepciona un poco el mínimo uso que se hace del hecho de que los paquetes están en CD-ROM, hasta el punto de dar la sensación de no ser nada más que vídeos clicables. Solamente uno de los discos tiene algo que se le parezca a una sección interactiva, el de fútbol, que posee una especie de «simulador de *soccer*» con el que podemos mover los jugadores por medio del ratón, presumiblemente para mejorar nuestra posición en el campo. Se podría haber incluido un juego interactivo más entretenido para ilustrar el toque de balón, por medio de algún tipo de juego en el que se pudiera dar patadas al esférico libremente: una pared de jugadores que defienden la línea de meta, una barra de potencia y la posibilidad de seleccionar zonas del balón donde impactar el pie, o algo por el estilo.

De modo similar, los paquetes sobre golf también podrían haber incorporado algo parecido. Quizá permitiéndonos alterar el

BÉISBOL INTERACTIVO: MALDITA PELOTA

Interactive Baseball ofrece consejos para cada posición dentro del campo y una serie de ejercicios de entrenamiento. Los tres aspectos principales del juego (lanzar la bola, batearla y recogerla) se tratan con más profundidad, centrando más la atención, como es de esperar, en el lanzamiento. Incluye una sección con rompecabezas, «What's the call?», en la que tomamos grandes decisiones en situaciones difíciles.

Muchos clips duran solamente unos pocos segundos. En la sección de lanzamiento están tipificados en seis subsecciones. Una de éstas, Physical Mechanics, se divide a su vez en quince clips breves. El ajuste del lanzamiento de acuerdo con su posición lo cubren seis películas de quince segundos cada una, aunque se podrían haber combinado. En cualquier caso, los consejos, técnicas y sugerencias son buenos, siempre y cuando logremos entenderlos. Por ejemplo, referente a la postura de bateo, «asegúrese de que las rodillas están dentro de los pies, los hombros y la cadera planos, y la cadera por debajo de los hombros.» Sí, bien. También informa del ángulo recomendado de bateo en función del *catcher*, hombro y base, así como los ángulos de los brazos, piernas y codos, y mucha otra más información que nos hará sentir algo abrumados. Aparte de estas complicaciones, está bien. Pero como dice el entrenador de los LA Dodgers, Tommy Lasorda, en el disco: «Aunque para mejorar no hay más remedio que salir y practicar....» Y eso es lo que hice...



La postura ideal de bateo se parece más a la de un ebrio que a la de un deportista.



Muchos vídeos no son más largos de quince segundos. Deberían haber estado combinados

PLAYING THE FIELD: RON FRASER INTERACTIVE BASEBALL
PC 6.300 Ptas 486SX/25
4Mb 2Mb DOS 5.0
Mirage 07 44 1260 299 909



Prueba de campo: BÉISBOL DE VERDAD

Sentados en la grada, y viéndolos jugar, parece muy sencillo. Pero hasta ahora solamente he jugado a *softball*, una especie de béisbol callejero, en el que la regla principal es que todo el mundo puede batear la bola, mientras que en el béisbol solamente pueden batearla unas personas en concreto.

Cuando llegó mi turno comprobé, evidentemente, que era más difícil de lo que parecía. Intenté acordarme de lo que decía el disco sobre aquello de girar la cadera acompañando el bateo, girar el nivel del bate, el Power L y toda esta parafernalia. Cuando logré acostumbrarme a la velocidad y dirección de la bola, hice algunos buenos golpes, pero fallé muchos más en comparación. No obstante, el *pitcher* me dijo (muy amable) que tenía un nivel aceptable por ser la primera vez. Luego probé a ser *pitcher*. Lanzar la bola mientras se cae por una colina abajo suena muy raro, pero seguí el consejo, me giré hacia atrás y lancé mi primera bola hacia la base. Se oyó un agudo grito de dolor entre los arbustos. Probé de nuevo. Mi brazo derecho no podía apenas moverse. Mi tercer intento levantó una nube de polvo cerca de la base. A esto le digo yo tener un buen día. Será que soy mejor bateador que *pitcher*.

Steeeee-rike uno, steeeee-rike dos, steeeee-rike tres

plano del *swing*, la empuñadura, la postura y el ángulo del golpe para poder apreciar cómo afectan al disparo... Supongo que si realmente se desea hacer estas cosas, siempre se puede adquirir Links 386 Pero es quizá la simulación de golf más buena que exista, pero ello no quita que esta serie se pudiese beneficiar de la interactividad, y no basarse solamente en clics a lo largo de distintos segmentos cinematográficos. Es lamentable, por ejemplo, que no se hayan utilizado para nada los «controladores deportivos virtuales», basados en sensores de luz, que hubieran sido ideales para la perfección de la técnica en muchos de los juegos que involucran un balón o pelota.

En cualquier caso, una de las ventajas que ofrece el CD-ROM respecto al vídeo es su facilidad de encontrar y contemplar capítulos concretos del vídeo, y es aquí donde estos paquetes encuentran su razón de ser. Todos poseen un índice que facilita la búsqueda de segmentos deseados con una rapidez razonable.

La calidad de estos índices es variable, aunque los discos se organizan de modo que no sea problemático encontrar lo que se busca sin necesidad de acudir al índice.

¿Ídolo de la nada?

Todos los deportes tratados están explicados con cierto nivel de detalle, incluso aquellos que no parecen ser demasiado complicados a primera vista (el voley playa, por ejemplo). Generalmente, los consejos dados son claros y concisos, y evidentemente podemos contemplar tantas veces como deseemos el metraje que los ilustra, hasta que el mensaje quede grabado en nuestra memoria.

No obstante, cuando ya estamos en disposición de probarlos, nos encontramos con que no hay ningún método de ponerlos en la práctica participando, por ejemplo, en una competición. Y aunque muchos de sus consejos aparecen resumidos en forma de puntos, no hay ninguna opción de imprimirlos y utilizarlos como chuleta. En definitiva, estamos constreñidos a observar y memorizar la información, al igual que haríamos con un libro o un vídeo.

Aprendices de brujo

¿Es posible mejorar el propio rendimiento solamente observando el de los demás? Bien, después de jugar unos cuantos días con el disco Interactive Soccer, me sorprendió encontrarme con muy pocos de sus consejos en las botas de Ruud Gullit el fin de semana siguiente en Chelsea. Pero sí pueden ayudarnos a tener en mente los principios básicos y, junto con unas pocas horas de práctica con un entrenador de carne y hueso, pueden llegar a ser muy eficaces. Hace tiempo ya, jugué a muchos de los deportes tratados por estos discos sin haber visto nunca ningún entrenador profesional, y estoy seguro de que mucha gente hace lo mismo, aunque acaben más tarde colgando las botas, tristes y frustrados. Estos discos me dieron algunas ideas y me hicieron ver muchos principios básicos que desconocía o no seguía.

Pero también está la cuestión de las respuestas: podemos intentar hacer lo imposible por poner la teoría en práctica, pero si no sale bien y estamos solos, poca cosa más podemos hacer. A pesar de todo lo bueno que pueda ser el paquete –y la mayoría de éstos lo son– no se pueden comparar con el aprendizaje recibido en compañía de alguien que sepa de qué va el asunto.

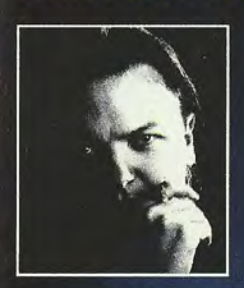
En este sentido, la comparación es imposible. Quedé sorprendido de la rapidez con que los profesionales, y algunas correcciones menores, mejoraron mi juego en todos los deportes que practiqué.

Es importante recordar que estas ayudas no pretenden ser un sustituto de salir al campo y practicar el deporte, ni tampoco del tomar lecciones. Donde se demuestra la utilidad de esta serie es en aquella gente que aprende a practicar un deporte y no puede permitirse el lujo de adquirir los servicios de un entrenador profesional. Independientemente del deporte que sea, la hora de lección oscila sobre las 5.000 pesetas, lo suficiente como para que la gente intente salir adelante prescindiendo de ellos. Estos paquetes valen entre 6.000 y 8.000 pesetas aproximadamente (los de dos discos), lo cual quiere decir que si se utilizan como recordatorios entre lecciones particulares tomadas muy de tanto en tanto, y mucha práctica, no son tan inútiles como podrían parecer.

Arcade

Consola-ción

Ya es hora de pensar en las resoluciones (de pantalla) de Año Nuevo, nos dice Warren Chrismas



La gran noticia este mes en el mundo de los juegos es el desembarco en Inglaterra de la Sony PlayStation, reactivando así la guerra publicitaria de la SuperConsole de 32 bits. Por supuesto, hasta ahora no ha sido nada más que esto, publicidad, y en el trecho que nos separa de Navidad vamos a poder ver aún muchos movimientos. Creo que es mejor cambiar de tema...

Muchos usuarios de PC habrán notado sin duda la inclusión paulatina de la opción de gráficos SVGA en los juegos actuales, que ofrecen una resolución de al menos 640x480 a 256 colores, además del modo VGA estándar de 320x200. Fade to Black y The Need for Speed son dos de las publicaciones de este mes que cuentan con dicha opción. Lo que también puede suceder es que al intentar ejecutar el juego en modo SVGA, éste lo haga con tanta lentitud y espasmosidad que llegue a ser imposible jugar con él.

¿Se han puesto a pensar qué máquina se necesita para ejecutar los US Navy Fighters, Magic Carpet, Hi-Octane y compañía a máximo detalle? Podemos decirlo así: ninguno se ejecutará "bien" en un Pentium a 90MHz "típico" con 16 MB de RAM, cuando todas las opciones gráficas estén activadas. Algunos, como NASCAR Racing de Virgin, iincluso arrugan la nariz ante un Pentium a 133 MHz y 16 MB de RAM, con una tarjeta gráfica muy, muy rápida!

No se preocupe si su PC no está preparado; en realidad dicho PC no existe todavía. Y créanme, es tan frustrante para nosotros como para ustedes. Evidentemente, estos problemas no existen en una consola en las que un juego parece, suena y se ejecuta en una máquina igual que lo hace en otra.

Pronto tomaremos el pulso de la Sony PlayStation, y el primer lote de juegos para ella, tan pronto como el mes próximo.

PUNTUACION Todos los títulos de esta sección reciben una puntuación de cero a cinco discos según sus características de funcionamiento y uso que hacen de la multimedia.

Las Fichas técnicas de los productos contienen las especificaciones mínimas tal y como las determina el editor. Si el disco está disponible en varias plataformas, se informa de todas junto con el precio, el procesador y los requisitos de memoria RAM, la cantidad de espacio en el disco duro que se necesita para instalar los archivos y el sistema operativo (Windows 3.1. o lo que sea) necesario para que funcione. Todos los requisitos no habituales como los lectores de cuádruple velocidad, millones de colores, etc. se destacan cuando es necesario.

PC	PC/MAC etc.	Plataforma
Ptas.	6.500 Ptas.	Precio aproximado
CPU	486X/25	Procesador
RAM	8Mb	RAM
HD	16Mb	Espacio en disco duro
OS	Win 95	Sistema operativo



Muerte por radiación, una de las 18 formas de morir





Un Morph menos, a por el siguiente. El sistema de combate de Fade es muy superior al de los clónicos Doom

FADE TO BLACK

CLASSIC CD-ROM LA REVISTA

Es una retrospectiva de Flashback, pero su excelente acción es mucho más que un recuerdo

Fade to Black, la última creación del desarrollador francés Delphine, es básicamente Flashback II con otro nombre. Su predecesor, la plataforma revolucionaria originalmente publicada en 1983, y disponible ahora en todas las plataformas CD-ROM, ha vendido hasta ahora cerca de 800.000 copias. Si en este mundo existe la justicia, Fade to Black venderá muchas más.

La historia sigue la gesta de un tal Conrad B Hart, que desde su última aparición en la pantalla, ha estado flotando por todo el espacio durante 50 años, invernado en una cámara criogénica. Se despierta en el año 2.190 dC, rodeado de Morphs controlados mentalmente por Master. Estos villanos, tal como indica su nombre, pueden transformarse en cualquier figura (afortunadamente para el jugador, pasan la mayor parte de su tiempo, aunque crucialmente no todo, disfrazados de guardianes extraterrestres).



"Apresúrate o tendrás una bala en la cabeza, ¿vale, Prof?"

Conrad desciende por un ascensor y se encuentra en medio de un tiroteo

Los Morphs encarcelan Conrad, pero con la ayuda de su compañero de celda John O'Conner, logrará escapar de la penitenciaría, y empezará su primera misión. Más tarde, Conrad se encuentra en Shadow, una base orbital perteneciente al grupo de humanos rebeldes llamado Mandragore, y se entera de su lucha contra los Morphs. Conrad (¡sorpresa, sorpresa!) se une a su causa, y el argumento se desarrolla de una forma bastante surrealista, con giros y enredos... una cosa muy, muy retorcida.

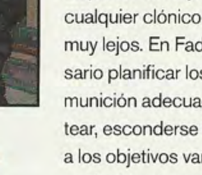
La primera sección de vuelo. En realidad, una carrera de obstáculos

Conrad y los Morphs constituyen el único vínculo entre Flashback y Fade to Black.



Como ponen de manifiesto las ilustraciones, esta reedición es un juego basado en polígonos 3D y una aventura de acción, no una plataforma. La acción es vista desde detrás de Conrad, con "cámaras virtuales" de mayor ángulo solamente cuando es necesario. En Alone in the Dark y Little Big Adventure este tipo de conmutación de vistas puede ser una fuente de molestias, pero aquí logra añadir mucha atmósfera.

Se necesitan varias horas para acostumbrarse a los controles, principalmente porque se pueden hacer muchas cosas. Los movimientos básicos de Conrad son correr, andar, agacharse y saltar, pero también puede dar pasos cortos, mirar en cualquier dirección y más, mucho más. Luego está el sistema de combate. Antes de disparar hay que estar en posición agachada, y hay solamente nueve disparos entre recargas. Esto son tres claves: una para agacharse, dos para disparar y tres para recargar. Si nos levantamos dispuestos a recargar en medio de un tiroteo, las consecuencias pueden ser catastróficas. Si disparamos mientras estamos de pie, liberaremos una mina voladora que posee la irritante facultad de rebotar contra las paredes... y regresar al sitio donde fue lanzada. ¡ARGGHHH!



Aquí, Conrad está a punto de ser atacado por Magnon, del FX Fighter

El control es complejo, particularmente el sistema de combate, pero también es muy, muy gratificante. Si dispara a destajo como lo haría en cualquier clónico Doom, no llegará muy lejos. En Fade to Black es necesario planificar los ataques, escoger la munición adecuada, agacharse y gatear, esconderse tras objetos, disparar a los objetivos varias veces para que se destruyan y recargar cuando no estemos en peligro. Lo que hace tan especial este combate es que los enemigos hacen justo lo mismo, mostrando ciertos signos de inteligencia (algunos incluso



Las unidades de recarga energética son el descanso merecido de Conrad

nos imitan). Pero además, en los últimos niveles no combatimos solos contra los Morphs, ¡sino que también nos ayudan extraterrestres rebeldes! Es una delicia contemplarlo y mucho más divertido todavía participar en él.

Pero no todo se acaba con los tiros. Fade to Black es, ante todo, una aventura. Se invierte mucho tiempo buscando caminos (afortunadamente hay una opción Automap para ayudarnos), activando aparatos para abrir puertas, evitando trampas, etc. También hay objetivos prefijados, muchos de los cuales recuerdan claramente los de Dark Forces, sólo que aquí son mucho, mucho mejores. Cuando encontremos al Professor Bergstein (cuando así se nos lo pida), conversará con nosotros y nos dará consejos antes de que lo pongamos a salvo, un hito mucho más alto que el de los personajes *sprite* estáticos que cazamos en el clónico Doom de LucasArts.

FADE TO BLACK
PC 7.990 ptas. 486DX2/66
4Mb 15Mb DOS
☎ Electronic Arts Software (91) 304 70 91

Otra misión familiar nos pide que activemos un detonador. En Dark Forces tenemos todo el tiempo del mundo para conseguirlo, pero en Fade to Black un temporizador empieza la cuenta atrás y, créanme, ¡da pánico! Afortunadamente, y al contrario de Dark Forces, podemos guardar nuestro progreso en todo momento. Muchas misiones no son sencillas. Algunas necesitan la recolección y uso de objetos (no siempre evidentes, pero siempre totalmente lógicos), mientras que en una en particular es necesario que resolvamos no menos de cuatro rompecabezas de colores e imágenes distintas.



Perdone, ¿podría indicarme dónde....? ¡Ah!

En un par de etapas deberá pilotar una nave espacial: la primera es un simple ejercicio de navegación a través de un laberinto de pasillos, mientras que la segunda es una persecución por un túnel de alta velocidad en el que se necesitan reflejos rápidos. Un consejo: si va a parar a este nivel (se puede evitar si se toma el curso de acción correcto en la misión anterior), y está ejecutando el juego en algo parecido a un Pentium rápido, podrá frenarlo pasando al modo SVGA.

El modo gráfico estrella está reservado a una élite, pero Fade to Black causa una impresión muy grata incluso en VGA estándar. De hecho, la presentación, desde los gráficos del juego y escenas de corte hasta la banda sonora y los efectos, es maravillosa. La acción, que demanda rapidez de reflejos e inteligencia, no se queda atrás.

Me llevó 30 horas completar Fade to Black y puedo prometer que disfruté cada uno de los minutos. Lo que tenemos entre manos, por si todavía no se ha dado cuenta, es una impresionante aventura de acción y seguramente el juego del año.

Warren Chrismas

PLAYER MANAGER 2



Player Manager 2, actualmente líder de ventas de Amiga, es un juego que intenta combinar la gestión futbolística con la acción, aunque la pelota no llega a perforar la red de ninguna de las dos porterías. La gestión está bien, aunque los nombres de los jugadores son fijos y no hay posibilidad de escoger equipo. ¡Cielos!

Tiene la opción de jugarlo manualmente, lo que no es más que echar por la ventana el concepto global de simulación de gestión de un club (particularmente si no se es muy bueno). Dispone de varias vistas, pero el sistema de control y el AI es pobre. Si realmente busca un juego de acción/gestión, espere a Sensible World of Soccer. Los interesados únicamente en gestión, deben buscar Championship Manager de Domark.



PLAYER MANAGER 2
PC 6.300 ptas. aprox. 486DX/66
4Mb 15Mb DOS
☎ Anco 07 44 1322 292 518



JW

WORLD CUP RUGBY 95



Parece haber sido hecho a toda prisa (demasiado tarde, en realidad), en un intento de coincidir con el reciente torneo sudafricano. EA Sports ha utilizado esencialmente el motor de su FIFA International Soccer, al que le ha añadido unas pinceladas de rugby.

La presentación es la habitual de Electronics Arts, y está repleto de opciones. Pero el juego se ejecuta como un perro cojo (incluso en un Pentium), y su juego es inmensamente frustrante. El balón pasa la mayor parte del tiempo oculto bajo los jugadores, el juego raramente (si no nunca) discurre con fluidez y el ensayo es un concepto casi desconocido. La única táctica parece ser patada a seguir y esperar. Pero entonces ya no es Rugby Union, ¿no?

WORLD CUP RUGBY 1995
PC 6.990 ptas. aprox. 486DX2/50
8Mb 16Mb DOS
☎ Electronic Arts Sölftware (91) 304 70 91



JW

ACTION SOCCER



Action Soccer es realmente un juego de fútbol diferente. Los gráficos son bastante buenos, el movimiento, sensacional, las animaciones de regates, chilenas, etcétera, están fuera de lugar, pero el punto diferenciador del programa no es ninguna de estas características. El punto más innovador de *Action Soccer* son sin duda los diálogos y explicaciones de los locos locutores que nos acompañan en cada encuentro.

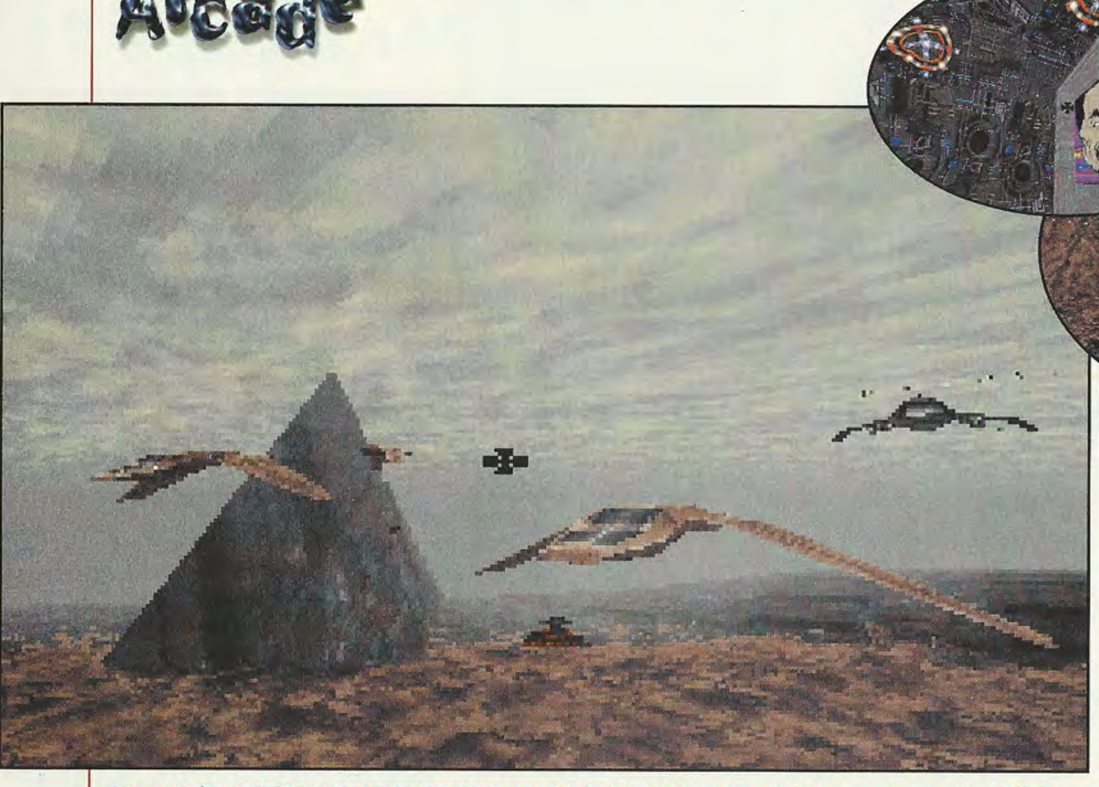
Con unos comentarios hilarantes al más puro estilo Arús, podemos disfrutar de esta pequeña maravilla adaptada al castellano de la mano de Ubi Soft.

ACTION SOCCER
PC 5.990 pts. 486SX/33
4Mb 13Mb DOS
☎ Ubisoft (93) 589 57 20



CA

Arcade


Los magníficos gráficos texturizados recuerdan los de Magic Carpet, pero éste es un juego muy distinto

La forma del malo de final de nivel es variable, pero el objetivo siempre es el mismo: disparar, ¡y mucho!

VELOCIDAD TERMINAL

¿Quién quiere un argumento, si ya hay armas y gráficos?

Piense en cualquiera de los millones de juegos de tiros de gama baja que existen, pero esta vez ejecutándose desde una perspectiva 3D en primera persona, y ya se habrá hecho una idea de lo que es *Terminal Velocity*. Suena bien, ¿no? Puede ser.

Terminal Velocity es *Space Invaders* pero con asteriodes. Es el juego de tiros de los años noventa. Disparos, explosiones y más disparos son habituales en la agenda de *Terminal Velocity*, aunque la acción y el interés a largo plazo no es digno de figurar en ningún tablón de anuncios.

El párrafo que resume su argumento es: Año 2704. La Tierra está en paz con una serie de planetas. Y como seres inteligentes y clarividentes que son, ponemos todo el arsenal de destrucción a cargo de un puñado de ordenadores. Mal hecho. Porque un buen día un cálculo con error de coma flotante causa que el sistema de defensa se alce contra sí mismo y procure la destrucción de toda la galaxia.


Nave enemiga al frente. Pensemos un poco... sí, ¡FUEGO!


Descendemos túneles similares a los de Descent... y FUEGO otra vez

Como siempre, somos el héroe solitario que va a salvar la humanidad. Empezando con una nave y un único tipo de arma, deberemos recorrernos nueve planetas distintos disparando a todo bicho viviente, recolectar montones de armas nuevas, y por último derrotar al gran superordenador malo. ¿Se le escapa un bostezo? ¡Espere! ¡Mire sus gráficos! ¡El deslizamiento supersuave! ¡Las explosiones! ¡La correspondencia de texturas! ¡Los fantásticos efectos de sonido!

El núcleo del juego: volar entre puntos de navegación y destruir las instalaciones

Esto es lo que hará durante un rato, porque la salsa es la parte más interesante de este juego. En cada nivel, volamos en nuestro caza fiel, disparando contra defensas terrestres y antiaéreas, disparando un poco más, luego entramos durante un rato en un túnel con un trabajo de fondo similar al de *Descent*, antes de vaciar por completo las armas en el malo de final de nivel. Una vez logrado, seguimos con el siguiente de los 27 niveles, es decir, tres misiones en cada uno de los nueve planetas distintos del juego.

El terreno y el enemigo de cada mundo son variables, pero lamentablemente la acción, no (si ya ha visto la versión shareware, no espere encontrar nada radicalmente distinto en el juego completo). A primera vista, *Terminal Velocity* se parece a *Magic Carpet* pero con armas: concretamente, el horizonte que desaparece es casi igual, mientras que en las secciones del túnel se parece más a *Descent*, aunque no hay elementos de estrategia, ni ningún equivalente a recoger maná o a construir castillos, sólo disparar y disparar y conseguir armas más poderosas.

Al igual que los juegos de tiros tradicionales, la acción es repetitiva.

Dicho esto, y si le gustan los tiros (hay que admitir que a veces es bueno desconectar de todo y liarse a disparos), encontrará que este disco tiene su encanto. *Terminal Velocity* tiene una presencia absolutamente impresionante, y gracias a una legión de opciones gráficas podrá ejecutarlo a una velocidad razonable incluso en un modesto 486. Es más, la opción SVGA realmente se ejecuta con fluidez... siempre y cuando se disponga de un Pentium, por supuesto.

TERMINAL VELOCITY

PC 9.900 ptas aprox.	486DX2/66
4Mb	40Mb	DOS
Erbe	(91) 528 83 12

Por un poco más...

La versión CD-ROM de *Terminal Velocity* analizada aquí cuesta mil pesetas más que la versión en disquetes, aunque incluye una serie de mejoras como una correspondencia de texturas mejorada (apenas perceptible), las casi obligatorias escenas de corte renderizadas, un mundo (muy bien) oculto, más una colección de juegos shareware clásicos de Apogee.

Próximamente veremos la versión Windows (3.1 y 95) del juego, rebautizado como *Fury 3*, y publicado –¿quién lo diría?– por Microsoft.



Stephen Reid

3D Lemmings

El mayor problema que tendremos con estos critters en 3D es ver qué están haciendo

Todo aquel que haya estado cerca de un ordenador los últimos cuatro años sabe lo que son los Lemmings. Estos imbéciles (presumiblemente) inteligentes, desfilantes y suicidas han infectado, según Psygnosis, la vida de cerca de veinte millones de personas. La fórmula se ha mantenido intacta durante cinco reediciones y actualizaciones: guiar el ejército insensato de roedores por un terreno peligroso, por medio tan sólo de clics de ratón, y dotando de características útiles a miembros estratégicos. Con inteligencia, es posible evitar obstáculos infranqueables y trampas mortales, convirtiéndolos en escaladores, constructores, picapedredros, zapadores, mineros, flotadores o bomberos.

Hasta ahora, todo esto ha tenido lugar en una vista lateral deslizante y similar a una plataforma. Pero 3D Lemmings coloca estos bichos en un mundo poligonal trazado por rayos, complementado con gráficos entre niveles, «habla» lemming, bandas sonoras CD y un sin fin de efectos de sonido.

Se maneja de dos formas: primero, podemos mirar cada nivel desde una de las cuatro cámaras móviles; segundo, si necesitamos aproximarnos más para descubrir qué sucede, podemos pasar a modo Virtual Lemming y ver las cosas como lo haría un roedor, incluso la sacudida de la pantalla a medida que nuestro amigo peludo va haciendo su camino.

Para no perder de vista todos nuestros protegidos, tenemos que ajustar constantemente el punto de vista, aumentarlo, retroceder, girar a izquierda y derecha, desplazarnos a izquierda y derecha o movernos arriba y abajo. Lo más probable es que deleguemos estos controles de cámara al teclado, ya que es mucho más fácil tener el ratón dedicado solamente a manipular lo que estámos viendo.

El control de los lemmings se efectúa por medio de la Skills Bar familiar. Los impedimentos habituales en la ruta explotan con seguridad la dimensión extra, de forma que algunos peligros (y el nuevo lemming, el blocker de 90 grados) pueden hacer girar estas diminutas criaturas llamadas lemmings 90 grados «dentro» de la pantalla. Evidentemente, el repertorio arquitectónico original también está aquí, con sus trampolines, muelles, cintas transportadoras, colchonetas y bloques pulidos.



¿Se ha preguntado alguna vez cómo ven el mundo los lemmings? Pues siga adelante.

Hora de irse... tras completar el nivel, justo lo que necesita, ser recibido por el coche de un payaso y un lemming malabarista

Si parece demasiado confuso, es porque lo es. Para todos los millones de personas acostumbradas al atractivo instantáneo del clic y adelante del Lemmings plano, esto va a ser todo un trauma. Puede ser incluso doloroso intentar seguir uno de los pobres infelices si gira un par de esquinas y va a parar a una situación fatal inminente, con todos sus amigos kamikaces a la persecución. No es solamente porque sea complicado saber hacia dónde se dirige, sino porque colocar la cámara en el sitio adecuado no es tan fácil; hay que ajustar su altura, posición y giro, y evitar los obstáculos, ya que no son transparentes. El modo Virtual Lemming facilita el seguimiento del líder a través de estas convoluciones, aunque no es de gran ayuda si es necesario cambiar rápidamente de lemming para asignar las distintas tareas.

En el lado positivo, ahora es posible denominar un lemming antes de asignarle una habilidad (eliminando la «lotería roedora» de los juegos anteriores), mientras que una utilidad muy eficaz de repetición nos permite observar nuestro último intento y retroceder hasta el punto en que creemos haber fallado. No obstante, estas dos ayudas del juego no compensan del todo la dificultad del interfaz. A veces nos encontramos con la sensación irritante de que podríamos haber resuelto un nivel si hubiésemos podido ver qué es lo que estaba sucediendo en el momento preciso. Una parte significativa del reto actual consiste en cambiar rápidamente de perspectiva para lograr tener a la vista todos los lemmings, incluso cuando se sepa lo que va a suceder a continuación, lo que no forma parte de la filosofía original del juego.

Los recién llegados a Lemmings (suponiendo que haya alguno) seguramente lo aceptarán como parte del juego, y les causará buena sensación. Los más veteranos pensarán aquello de que va tanto el cántaro a la fuente... Aunque, en cualquier caso, seguro que se venderá a raudales.

3D LEMMINGS	
PC 5.900 ptas.	386DX
4Mb 1Mb	DOS
Electronics Arts Software (91) 304 71 91	
PlayStation	Consultar
Electronics Arts Software (91) 304 70 91	



Un par de desquiciados lemmings de 90 grados conducen a sus compañeros por una curva en S.

Un primer plano del viejo truco «lemming volador», tal como se ve con la ayuda de un trampolín y sin red de protección.





Dan Gilbert



La mayoría de ventanas no son escalables, así que prepárese a sus disposiciones de pantalla incómodos



El contenido de nuestra maleta... con el anorak visible a la derecha de la pantalla



LARGA VIDA A LOS JUEGOS DE GUERRA

Es un juego pesado, y las batallas duran horas, pero además es poco interesante a menos que se lleve puesto un anorak.

Una pregunta tonta: ¿le sobran 115MB en el disco duro? El motivo de esta pregunta es porque Across The Rhine tiene dos opciones de instalación, la pequeña («solamente» 20MB, pero las esperas son insoportables), y la completa (115MB, sin pausas, perfecto). Otra cuestión: ¿lleva un anorak puesto? ¿Sí? Pues siga leyendo.

Bien, *1944: Across The Rhin* es un bicho raro de antaño, por su estilo cuadriculado, y por ser un juego de estrategia de guerra basado en turnos, en la que sus cuadrículas se han apretujado en un entorno 3D. También es sumo complicado y muy poco amigable, con lo que todo pasa por leer su manual de un millón de páginas. De cabo a rabo.

El juego tiene tres partes principales, que son las siguientes: (1) Single Battles, en la que escogemos una batalla y un bando. Luego podemos optar entre controlar un pelotón o, si el anorak está forrado, capitanear una división entera.

Mapas, mapas, mapas, y... un hombre

(2) Historical Campaign, que es una monstruosidad y muy seria. Escogemos el bando y luego seleccionamos la división armada que vamos a mandar. Hay un gigantesco mapa de la Dad's Army con flechas animadas, una pantalla de gestión de recursos y un calendario activo. La dificultad consiste en que tenemos a nuestro cargo las principales batallas terrestres que acaecieron el último año de la IIGM. Al final de cada batalla, el ordenador actualiza la flecha del Dad's Army como corresponda, y compara nuestra actuación con la de los combatientes reales.

Preste atención, aunque seguramente acabará con un «síndrome de explosión cerebral»

(3) Battle Builder, en la que tenemos la libertad absoluta de reconstruir batallas históricas que no estén incluidas en el juego (o, si todavía tiene la moral alta, inventarlas totalmente).

¿Y qué hay de la acción? Como dije antes, es pesado y complejo. Tiene una vista tentadora 3D «desde un tanque», pero pronto aprendemos a no operar con tanques individuales porque tienden a ser destruidos en cuestión de segundos. Utilice este punto de vista como ventana a un mundo 3D, una cámara de TV de adorno, si se quiere.

Mientras tanto estará en «God Mode», ocupado con el mapa superior, apuntando, haciendo clic, aumentando y disminuyendo la imagen, fijando puntos de apoyo y dando órdenes a las distintas unidades. Pero el interfaz, incluso cuando nos acostumbramos a él, es bastante incómodo, y la pantalla se emborrona con suma facilidad. Y decir que las batallas son largas e interminables sería quedarse cortos (¿alguien tiene cinco horas seguidas libres?). De hecho, es muy, muy real y muy, muy serio.

Across The Rhine ciertamente puede ofrecer mucho, si se está dispuesto a invertir en él una gran cantidad de esfuerzo y tiempo. Se supone que la gente interesada en «jugar» con una reconstrucción histórica de la invasión aliada de Europa ya es consciente del tiempo y esfuerzo que esto supone. Aquellos que no sientan una pasión real por estas cosas, harán mejor en acudir a algo parecido a Command and Conquer de Virgin.



Duncan McDonald





EL PERIÓDICO DE CATALUNYA

EL SEGUNDO TRIMESTRE YA ESTÁ EN CD-ROM

GRATIS
Con la suscripción
ARCHIVADOR AUTOMÁTICO
NOVEDAD MUNDIAL

1995
el Periódico

Si quiere suscribirse a **EL PERIÓDICO CD-ROM** durante 1 año por 13.980 pesetas, más gastos de envío, recibiendo gratis el archivador para 4 CD-ROM, rellene este cupón y envíelo a:

ZETA MULTIMEDIA, S.A.
Bailén, 84 08009 Barcelona

Nombre ______________________

Apellidos ______________________

Dirección ______________________

______________________ Tel ______________________

Población ______________________

C.P. ______________ Provincia ______________

FORMA DE PAGO

☐ Contrarreembolso ☐ VISA

Nº Tarjeta ☐ ☐ ☐ ☐

Fecha caducidad ☐

Firma autorizada:

Precio del CD-ROM Abril/Junio 1995: 3.495 ptas.

Suscripción semestral: 6.990 ptas., más gastos de envío.

CDR. 1

Distribuye:
ZETA MULTIMEDIA, S.A.

Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA

De venta en las mejores librerías
y en SERVICAIXA

Venda d'entrades les 24 hores
ServiCaixa
"la Caixa"

el Periódico
El más leído en Catalunya

GRUPO ZETA

¡TODO MAC!

¡NÚMERO 7 YA A LA VENTA!



¡IRREAL!

Compruebe cómo su Mac transforma las imágenes y hace real...lo increíble.

EL RETORNO DE LA CARPETA DE SISTEMA

Saque el máximo partido de las Extensiones y de los Paneles de Control.

LA ÚLTIMA GENERACIÓN DE POWERMACINTOSH Y POWERBOOKS

Conozca los nuevos modelos y sus especificaciones.

LE TRAEMOS LA SELVA A CASA.

¡Safaris en CD-ROM!

FOTOS EN CD-ROM

Más de 75 fotografías digitalizadas a todo color.

TABLETAS GRÁFICAS

Los últimos modelos del mercado.

Y EN EL CD-ROM

Más de 75 fotografías de alta resolución - Montaje fotográfico de La MacWorld Expo de Boston - Demos de Color It! 3.0, Unzip, Dark Forces, WorldWrite, Wild América, Circle Elements Y ADEMÁS casi 100 Mb de shareware.



Su primera tarea es encontrarse a uno mismo. Usted es una estatua en una estantería. En otro lugar del tiempo



¿Qué otro juego le permite visitar el taller renacentista de Leonardo da Vinci, eh?

BURIED IN TIME

Sin una máquina de primera clase quedará atrapado por el aburrimiento.

Aunque la versión Macintosh fue bien recibida, la edición en Windows del juego original de Journeyman Project se recordará por su buen aspecto pero también por ser extremadamente lento y laborioso. US Gold distribuyó una versión turbo ligeramente mejorada, pero la verdad es que no se puede convertir un VW Polo en un Corrado sólo remendando el motor y adhiriendo algunas franjas que indiquen velocidad en uno de sus lados.

Así es *Buried in Time*, el Journeyman Proyect 2. ¿Más rápido? Bueno, utilicé un Pentium de 100 MHz, con 16Mb de RAM y un lector de CD-ROM de cuádruple velocidad de manera que, como puede apreciar, no me enfrentaba a ningún reto. Desgraciadamente, el acesso al disco era todavía un poco lento y aunque el juego se desarrolla bien, parece quedarse dormido con una frecuencia alarmante. Cuando se hace clic en el ratón, es como si se acomodara en un asiento, como si se hubiera despertado a un viejo perro con un bastón puntiagudo. En un ordenador menos potente esto hace sufrir mucho más. Debe funcionar bastante mejor con Windows 95, pero no espere un viaje en una montaña rusa. !Oh, sí, funciona mucho mejor en un Mac, gracias!

Tres discos de trabajados gráficos. Pero no espere que pasen muchas cosas.

Pero, ¿qué hay del juego en sí? La continuación se desarrolla seis meses después del primer viaje. Una vez más, usted asume el papel del Agente de Seguridad Temporal número 5, cuyo trabajo es velar para que nadie cambie el curso de la historia viajando en el tiempo, una ofensa que es castigada con la muerte. Desgraciadamente, parece que alguien ha vulnerado este sacramento utilizando los viajes en el tiempo por sus propios medios y le han acusado a usted. Es el momento de saltar entre las diferentes zonas del tiempo con su bio-traje, resolver rompecabezas y recoger pruebas para lavar su nombre.

El juego se desarrolla en siete mundos ultradetallados y en áreas del tiempo que van desde el laboratorio de Leonardo da Vinci hasta un castillo del norte de Francia en el siglo XIII. Presto ha dedicado mucho tiempo en crear un mundo alternativo tan creíble como detallado. Puede pasar un par de horas paseando por su apartamento, jugando con juguetes futurísticos, viendo los anuncios intergalácticos de la TV y jugando con todas las opciones.

Los rompecabezas empiezan siendo muy fáciles, pero poco a poco se vuelven más complicados, aunque siempre perfectamente lógicos. Desgraciadamente, con gráficos tan detallados, éste es uno de esos juegos en los que se siente la necesidad de parar y mirarlo todo, por si nos perdemos algo, lo que difícilmente acelerará su progreso.

Después de unas pocas horas de juego empieza a darse cuenta de que los creadores deberían haberse concentrado menos en los detalles y más en la historia. No hay ninguna sensación de ritmo ni de urgencia y una vez que nos acostumbramos al esplendor gráfico, todo empieza a ser un poco soso.

En este sentido, si usted es un duro aventurero, probablemente encontrará que *Buried in Time* adormece un poco. Si, disfruta con *Myst* o *The 7th Guest*, o si simplemente quiere mostrar a su tío Juan algunos gráficos bonitos, sin duda le encantará. Y a él, seguro que también.



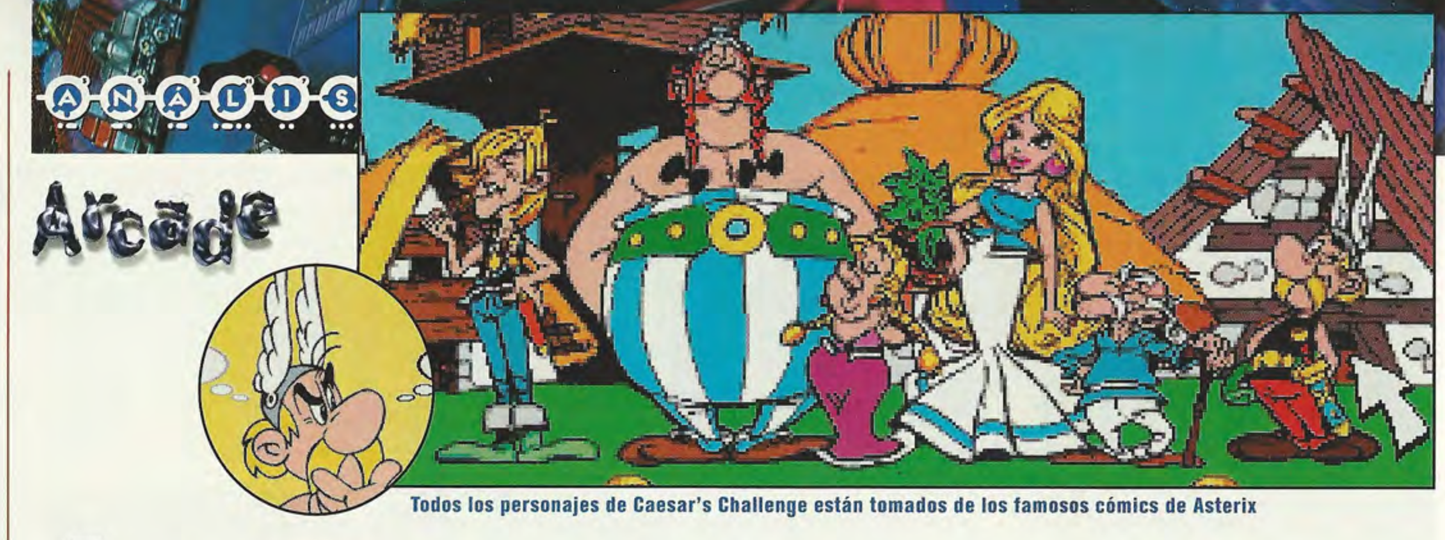
Visite el castillo de Ricardo Corazón de León en uno de los siete mundos.



BURIED IN TIME

PC	7.500 Pta.	486DX/33
8Mb	10Mb	Win 3.1
US Gold	07 44 121606 1800	
MAC	7.500 Pta. aprox.	
68040	8Mb	
15Mb	Sys 7.1	
US Gold	07 44 121606 1800	

Jeremy Wells



Todos los personajes de Caesar's Challenge están tomados de los famosos cómics de Asterix

ASTERIX: EL DESAFÍO DEL CÉSAR

Demasiado complicado para los niños. ¿Por qué no prueba suerte?

La mayoría de niños para los cuales está concebido este producto están, posiblemente, más interesados en los Power Rangers que en Asterix pero, ¡hey, los adultos también pueden jugar! Si usted es un fan de Asterix, la historia le será familiar. Nos encontramos en el año 50 antes de Cristo y la Galia está ocupada por los romanos, con la excepción de una aldea. Después de numerosos intentos para capturarlos, César ha lanzado un reto a los osados galos: que prueben su suerte viajando por el Imperio Romano sin perderse ni ser asesinados.

Algunas preguntas son muy difíciles para los niños

Cuatro o más niños (o adultos) asumen el papel de los viejos favoritos: Asterix, Obelix, Justforkox, Geriatrix y Panacea, y se mueven de un lado para otro recogiendo souvenirs para demostrar que han visitado cada país o pueblo.

El juego adopta la forma de un tradicional juego de tablero. Dividido en 54 casillas, el tablero animado incluye casillas de país, de experiencias, de descanso, cárceles y casillas de la suerte. La idea es moverse por el tablero, esquivando el peligro, respondiendo preguntas y recogiendo souvenirs, antes de volver al pueblo para ganar la corona de laurel. Es una carrera contrarreloj. Los aventureros pueden escoger entre jugar durante treinta minutos o dos horas y recoger un mínimo de 9 objetos en sus viajes.

Algunos toques, como el druida Sean Connery, hacen que los niños no se aburran con este juego de tablero.

Hay música maravillosa en abundancia, así como cantos de pájaros. Y las voces son británicas, lo que supone un cambio refrescante (es necesaria una tarjeta Soundblaster o compatible). Los dibujos animados son excelentes –a los niños les encantarán–, pero pierden algo por la baja resolución (320 x 200). El interfaz es simple pero bastante intuitivo. El ratón no se mueve libremente por la pantalla y tiene un movimiento limitado de punto a punto. Y aunque una voz amable le ayudará cuando tarde mucho en moverse, no hay ninguna tecla de ayuda mientras se está jugando.

El problema real del juego es el nivel de dificultad. Aunque se puede escoger entre tres tipos, algunos retos son demasiado difíciles para los pequeños. Por ejemplo, uno de ellos pide que se recoja el objeto que sobra de una determinada escena de la bulliciosa Galia. Tardé bastante tiempo en encontrar el mecanismo, a pesar de mi ayudante de seis años.

Otro rompecabezas consiste en examinar una fotografía en color durante un par de segundos. Luego se eliminan los colores y tiene que volver a colocarlos en su sitio, utilizando una simple paleta de pinturas. De nuevo, no es fácil. Afortunadamente, los subjuegos de acción, muchos de los cuales simplemente consisten en salvar obstáculos, son mucho más factibles.

Para conseguir todos los souvenirs importantes debe caer en las casillas de país y contestar una pregunta basada en esa región. No habrá muchas repeticiones (hay unas mil preguntas) pero, ¿cuántos niños saben el número de asas de una ánfora? Yo mismo me siento despistado.

Asterix: Caesar's Challenge ha sido diseñado, incuestionablemente, como un juego familiar (puede jugar sólo pero no es tan divertido) y con ello en la mente es una pena que los diseñadores no hayan acertado con los niveles de dificultad. Fácil tendría que significar realmente «fácil», de manera que los niños pequeños pudieran jugar con los adultos. La lástima es que éste es un juego divertido y bien producido de las series de Asterix. Tal y como está, vale la pena echarle un vistazo; simplemente prepárese para una pequeña frustración.





Avril Williams



Arcade

Confusas y heladas visiones interiores...

Artísticas visiones externas...

MECHWARRIOR 2

Equipado con un buen Mech y algunas armas de importancia, puede hacer añicos a sus enemigos, y a cualquiera.

Nos encontramos en el año 3058 y es una época estupenda para comprar acciones de las compañías de niquelaje de armaduras. Se está gestando una guerra entre dos clanes, armados hasta los dientes, de gigantes máquinas expendedoras de bebidas con piernas, que se disparan entre sí con pistolas más grandes que la botella blanqueadora de Michael Jackson. ¿La razón de la guerra? Ver quién es el mejor. Adoro un escenario de guerra complejo.

Las misiones aisladas le permiten controlar a su gusto cada detalle, mientras que el juego propiamente dicho le deja decidir con cuál de los clanes se une y qué monstruo mortal va a pilotar. En el modo de «campaña» no tiene ninguna elección en las misiones que debe emprender. Éstas tienen lugar en diferentes espacios, desde paisajes urbanos hasta desiertos, con diferentes tipos de luz y condiciones climáticas que afectan a su visibilidad y a su mecánica de actuación. A pesar de esto, el fondo tiende a ser plano y los gráficos, poco inspirados.

La mayor diferencia entre éste y el otro único Mechgame decente, *Metaltech: Earthsiege*, es que no está luchando para cubrir una retirada contra fuerzas superiores y no tiene que buscar viejas latas ni baterías descargadas que añadir a su patética creación de 3 voltios. Forma parte de un ejército bien equipado y las armas son suyas. La única limitación es que inicialmente no puede tener una máquina que pesa unas 60 toneladas y hay muchos monstruos que pesan menos que eso. Cada Mech tiene un número de diferentes composiciones. También puede comenzar desde el principio, tomar un Mech básico y construir su propio diseño.

Los MechWarriors no deberían intentar jamás encender sus propias...

Hay muchas formas de controlar a sus Mechs, desde el teclado (más fácil de lo que parece) hasta los múltiples joysticks, sistemas de control de armas e incluso pedales de dirección.

Un toque agradable, que significa que no tiene que coger el manual si no lo desea, es el Cadet Training. Simplemente lo pone en marcha, actúa como se le indica y es conducido por todos los tipos de controles y misiones del juego. Su única pega es tener que aguantar los comentarios de listillo del instructor. Pero no hay razón para preocuparse porque una vez que llegue a las lecciones sobre la munición, puede volarle la cabeza.

...visiones nocturnas repletas de acción

Generalmente, la atmósfera interior es buena y el juego está repleto de acción. Las máquinas provocan ruidos convincentes, su vista va de un lado para otro, con cada escalón y se ladea cuando mueve la torreta. La mayor parte de las armas emiten sonidos impresionantes y los otros efectos sonoros y el discurso digitalizado funcionan bien. Un defecto es que los enemigos de los Mechs no se desploman al suelo cuando se les dispara a las piernas. De hecho, caminan a menudo con una sola pierna, mostrando un frustrante sentido del equilibrio.

Lo bueno de los juegos de Mac, y la razón por la cual son tan populares, es que combinan elementos de juegos de tanques, simuladores de vuelo y juegos tácticos de guerra. Esto significa que dispone de una serie de instrumentos, como la localización del objetivo más próximo, piloto automático y ayuda visual para casos de poca luz. Desgraciadamente, el uso de alguno de ellos es visto como poco honorable por parte de sus compañeros, y no obtendrá el máximo número de puntos por completar una misión si los utiliza. Probablemente quedará sumido en la confusión si se pregunta por qué, en este caso, se incluyeron las facilidades en primer lugar. Así que, simplemente aprete su tecla y continúe disparando.



Patrick McCarthy

¡Escoja 3 CD-ROM y pague sólo 1!
¡Escoja 6 CD-ROM y pague sólo 2 !

Si compra 1 cd-rom de 5.995.-Ptw. le regalamos los 2 cd-rom que elija. Si compra 2 cd-rom de 5.995.-Pts. le regalamos los 4 cd-rom que elija y además un Sexy Saver valorado en 1.858.-Pts.



NUEVO! N°23 INTERACTIVE STARS Contemple en este CD-ROM para adultos a: Alicia Rio, Zara Whites, Julia Channel, N'J de Bahia, Beverly Hills, y a otras actrices del Porno en un album interactivo que no dejará a ningún hombre indiferente...! **5.995.-Pts.**



NUEVO! N°22 GIRLS FOR IMPACT Un CD para adultos en el que encontrará imágenes de calidad excepcional y a unas chicas con cuerpos de deseo. La mejor colección de fotos libres de derechos. Cada una disponible en 3 resoluciones diferentes. Para PROFESIONALES en publicidad. **5.995.-Pts**



NUEVO!N°21 IMAGENES PLUS Un super CD-ROM que contiene 10.000 fotos VGA/SVGA en formato JPEG. Con un extensa variedad de sujetos: Animales naturaleza, espacio, arte, viajes, ciudades y muchos más. Menú en español de facil acceso y utilización. **5.995.-Pts.**



NUEVO! N°20 SHAREWARE FO-RUM Vol 2 Este es nuestro CD-ROM périodico de07/95 Contiene cientos de megas con los últimos programas Shareware et Freeware para Windows y DOS provinientes de Internet, Compuserve et BBS de USA. Usted encontrará las últimas novedades y una selección de los mejores programas en Francés. **5.995.-Pts.**



NUEVO! N°19 ADULTE ONLY 3 Un CD-ROM para adultos de verdad. Contiene numerosas imágenes XXX y video DURO como para cortarle la respiración. También contiene numerosas Magna X de Japón. Menu interactivo multimédia. **5.995.-Pts.**



NUEVO!N°18 HOT FANTASIES 2 En respuesta al gran exito obtenido por el Vol. 1 esta es la continuación. Un CD estrictamente reservado para adultos, conteniendo los mejores imágenes .GIF X. Menu interactivo en español, inglés y francés. Lo máximo en materia de CD X **5.995.-Pts.**



NUEVO! N°17 MAGIC VISION 3D Introdúzcase en el mundo de la estereoscopía tridimensional. Sin necesidad de gafas ni aparatos especiales. A través de un menú de fácil utilización podrá visualizar las imágenes en la pantalla o imprimirlas. Contiene las mejores imágenes esterescópicas así cmo programas para crear sus propias imágenes 3 D. **5.995.-Pts.**



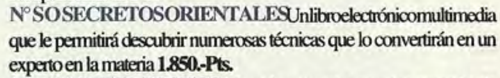
NUEVO! N°16 GAMES LIBRARY II Una pieza indispensable para los amantes del joystic. Más de 1 giga una vez descomprimido, con más de 5.000 ficheros. Cientos de juegos para DOS y Windows. De aventuras, Arcade, simuladores, estratégia, acción, puzzles, ajedrez etc... Además contiene gran número de trucos y utilidades para hacer trampas, construir nuevos niveles, editar distintos escenarios, ficheros WAD para DOOM y ficheros FS 4/5. Un CD para toda la familia. **5.995.-Pts.**



NUEVO! N°15 RAY LAND Las imágenes tridimensionales al alcance de cualquiera. Más de 600 Megas para encontrar animaciones fantásticas 3D, imágenes de sintesis, scripts, RDS, y herramientas para Ray Tracing. Este CD contiene todos los programas útiles para aquellos que quieran crear sus propias imágenes y animacines 3D. Menú de muy fácil manejo. **5.995.-Pts.**



N°14 WINDOWS MANIA II Nueva edición del Best Seller Windows Manía. Enteramente revisado y actualizado. El 100% de estos ficheros son del fin del 94 al Agosto 94. Miles de programas para Windows, todos clasificados en categorias como: CAD, comunicaciones, BBS, Antivirus, diseño PAO, Video clip, imágenes, gráficos, programación, burótica, juegos, fuentes, utilidades, educativos etc.. **5.995.-Pts.**



completo. **2.150.-Pts.**

N°SO SECRETOS ORIENTALES Un libro electrónico multimedia que le permitirá descubrir numerosas técnicas que lo convertirán en un experto en la materia **1.850.-Pts.**

N°A334 SUPER PECHOS Una obra maestra para los amantes de grandes.... Muchas de las imágenes le sorprenderán. **650.-Pts.**

N°A335 ASIA V Imágenes inéditas de bellezas orientales en plena acción. Un regalo para sus ojos! **950.-Pts.**

N°A336 GADGETS Imágenes de bellas gatitas jugando con juguetes de todos los tamaños. **950.-Pts.**

N°A337 LESBOS Imágenes Hard de mujeres viciosas. **950.-Pts.**

N°A338 TRANS Imágenesde travestis muy atrevidas. **650.-Pts.**

N°A339 HOMMES Imágenes de hombres sin pudor para mostrarte todo... **650.-Pts.**

N°A340 TRIO Imágenes Hard - 2F1H o 2H1F. **650.-Pts**

N°A341 GROUPE - Imágenes de parejas muy osadas. **950.-Pts.**

N°A342 BIZARRE - Imágenes hard muy raras... **650Pts**

N°A343 MAST - Imágenes hard de placeres solitarios. **650.-Pts**

N°A344 MANGA X III Porno X de Japon. **650.-Pts.**

N°A345 HARD VI - Imágenes muy duras. **950.-Pts.**

N°A346 MEGA HARD - Más de 150 imágenes muy hard que le asombrarán. Muy fuertes. **1.850.-Pts.**

N°A347 ANIM X - Seleción de animacionesX. **950.-Pts**

N°A348 ORAL SEX - Antología de sexo oral. **950.-Pts.**

N°A349 PRIMEROS PLANOS - 150 imágenes - hard. **1.850.-Pts.**



N°12 TOP SELECTION VOL. 2 ¡Realmente excitante! Compruebe hasta que límites puede llegar la imaginación y la capacidad artistica de este genio del erotismo Jean Rougeron. Las mas bellas mujeres, los lugares mas exóticos y unos efectos especiales de resultados asombrosos. Estamos seguros que usted apreciará la gran calidad de esta colección ofrecida a un precio increíble. Compatible con PC, MAC y CD-I. **2.995.-Pts.**



N°13 NATURAL SOURCE Este increíble CD-ROM contiene más de 150 texturas fotográficas de alta calidad. Disponibles en 2 tipos de resolución 3072 x 2048 (24 bit) y 640 x 480 (24 bit). Se pueden utilizar como fondos o aplicar directamente a imágenes ya existentes. Indispensable herramienta de trabajos de PAO. Compatible con PC y MAC. **2.995.Pts**



N°11 TOP SELECTION VOL. 1 Una auténtica obra maestra del erotismo mundial. Sólo para expertos. Este CD contiene una colección de fotografías eróticas firmadas por el mejor fotógrafo mundial en este campo, Jean Rougeron. Usted, que seguramente ha visto su obra en PlayBoy, Penthouse, Mayfair, etc.. ahora puede obtener su última creación en CD-ROM. Realizado en formato Kodak. Compatible PC, MAC y CD-I. **2.995.-Pts.**



N°10 ULTIMATE EVOLUTION Considerado por los expertos como el mejorCD-ROM de Shareware pa Dos y Windows del mercado. Más de 4.300 novedades de todo el mundo. Contiene juegos, utilidades multimedia, burótica, educativos, fuentes ATM y TT, utilidades para OS/2, desprotectores y mucho más... **2.995.Pts.**

N°3 HOTTEST FANTASIES Estrictamente reservado a mayores de 18 años. Un CD-ROM muy caliente. Pieza indispensable para los amantes de las sensaciones fuertes XXX. Con animaciones, imágenes GIF, juegos para adulto y hasta un simulador de sexo. Menú de facil manejo. **2.995.-Pts.**

N°8 SELECT IMAGES Contiene 150 magnificas fotos .TIF (24 bit) de calidad profesional y exentas de derechos de autor. Ideal para PAO, multimédia, publicidad... Ustedpodrá utlizar libremente estas imágenes sin tener que pagar ningún derecho. **2.995.pts.**

N°7 PROTYPE Complemento ideal para el profesional de PAO. Contiene cientos de fuentes True Type y ATM para windows. Usted encontrará los más raros: Thai, Cyrillic, Electronic, Fraction, Greek, Hebrew, etc... Utilizable directamente a partir de CD-ROM. 100% complatible con windows. **2.995.-Pts.**

N°6 PROSOUND Contiene una colección de más de un centenar de nuevos efectos sonoros profesionales en formato WAV para windows. Libres de derechos. Son compatibles con la mayoría de tarjeta de sonido. **2.995.-Pts.**

N°4 PROCLIP Este CD-ROMcontie-ne una gigan-tesca colección de clip Art, más de 6000 en formatos PCX y TIFF. Diseños actuales y con una extensa variedad de temas. Clasificados por categorías y dirigidos por un menú. Imprescindible herramienta para los profesionales de las artes gráficas y el diseño**2.995.-pts.**



Estos programas para adultos están reservados únicamente para mayores de eda (18 años). Cada Programa contiene un menú en castellano para mejor instalación y utilización.a dimensión de los programas varía entre 1 a 7 diskettes..

N°S201 SEXYSAVER Porprimera vez en españa un salvapantallas erótico 100% compatible con Windows. 60 patallas diferentes, imágenes perfectas, función password, permite incluir sus fotos. Programa completo **1.850.-Pts**

N°S205 XSTARSAVER Las estrellas del pomo cuidarán de su pantalla. No se pierda esta divertida utilidad. 100% compatible con Windows. 70 pantalllas diferentes, 15 efectos especiales. Programa

Si efectúa su pedido por teléfono o fax recibirá la revistaSharewareManía gratis.

Cupón de Pedido

Tel. 93-896 3984
Fax. 8963794

Enviar rellenado a:
EDIMESTRE MULTIMEDIA, Aptdo. 140 C/Pep ventura 55 - 08810 Sant Pere de Ribes (BCN)

REF______________________________

OBLIGATORIO para todos los pedidos que contengan títulos de adultos:
Certifico que tengo 18 años o más.
Firma: _______________

☐Reembolso 400.-pts. +☐ Prioridad 200Pts. +☐ Gastos de envío 400Pts.

Adjunto mi pago: ☐ Chèque bancário **Total:**__________ Pts.

CDR. 1

Nos vemos en el Simo 95

☐ /Visa/Mastercard N°: | | | | | | | | | | | | | | | |
fecha caducidad: | | | |

Si bien todos los CD-ROM y los programas llevan instrucciones en español son necesários ciertos conocimientos de inglés para algunos de ellos. Configu-racion minima: PC/AT, DOS 5 o superior; 4 mo RAM, un lector CD-ROM compatible 9660 ISO para los CDROM, tarjeta de sonido y monitor SVGA para las imágenes.

Nombre: ______________ Apellidos: ______________
Dirección: ______________ Telf: __________
Cod Postal: ________ Ciudad: ______________ Prov: __________

* En caso de reembolso no se devolverá los gastos de envío . EDIMESTRE se reserva el derecho de cancelar esta oferta sin previo aviso



PITFALL: LA AVENTURA MAYA

Microsoft deposita sus esperanzas de los juegos de Windows 95 en la supercriatura de Pitfall Harry.

Por fin está aquí Windows 95 y la pregunta candente tiene que ser: ¿puede hacer funcionar un buen juego? Microsoft piensa que sí. Ha estado alabando las virtudes de su sistema operativo como una plataforma para juegos durante bastante tiempo. ¿El título que se ha utilizado como ejemplo? *Pitfall: The Mayan Adventure*.

Aquellos que tengan memoria suficiente para recordar los tiempos en los que la posibilidad de jugar a un juego en color era una incógnita, tal vez recordarán el original de Pitfall, distribuido en 1982 para el Atari 2600. Trece años más tarde el hijo de Pitfall Harry, Jr., está hasta el cuello de trabajo intentando salvar a su padre de una muerte certera a manos de Warrior Spirit, dando paso a múltiples carreras, saltos de árbol en árbol y balanceos entre los viñedos.

The Mayan Adventure es una conversión de SNES y Sega MegaDrive, de buena calidad. Es tan rápido y furioso como un juego de consola de 16 bits. Hay 18 niveles de acción, cuatro de los cuales son niveles adicionales, incluyendo el propio original de Pitfall, que ha sido fielmente recreado para quien pueda molestarse al encontrarlo (un consejo: intente echar un vistazo por el nivel 4). El juego original, lineal y monocolor, se convierte en una experiencia desagradable en comparación con el nuevo juego. En los 90, *Pitfall* se ha convertido en una historieta que evoluciona de forma suave, en tecnicolor y completada con una banda sonora al estilo de Hollywood y efectos especiales.

El joven Harry Jr. salta, da vueltas y trepa por cuerdas sin desalentarse a través de diferentes paisajes, todos con apariencia de ser escenas restantes de una película de Indiana Jones.

Acción: no tiene tiempo para pensar.

Para mayor impresión, Harry Jr. maneja un látigo mortal, a lo largo del programa, para defenderse de las hordas de criaturas que corren tras su sangre. Otras armas con las que luchar con las diferentes serpientes, pájaros gigantes y esqueletos incluyen hondas y piedras explosivas, además de un boomerang. Cada uno de éstos entra en juego en un momento diferente y la clave del éxito está en saber cuándo utilizar un arma concreta.

Al final de algunos niveles tiene que enfrentarse a un desagradable jefe o, alternativamente, a un test de técnica y coordinación, como una serie de coches con explosivos por encima de los cuales debe saltar. Hay dos niveles de dificultad disponibles, pero encontré que el «fácil» ya ofrece suficientes retos.

Haciendo operar al *Pitfall* bajo Windows 95 se eliminan los problemas de instalación, pero todavía hay algunas pegas en su ejecución. El mínimo de RAM necesaria es 8Mb y, mientras que un 486SX es suficiente para el juego, creemos que necesita un sistema Pentium para verlo funcionar con toda su capacidad.

Por encima de todo, *Pitfall* es una valiosa plataforma de juegos. Es cierto que no hay nada revolucionario en él, pero en cualquier caso es divertido y hay suficientes atractivos para volver una y otra vez. Nada mal para ser el primer juego de la generación del nuevo Windows 95.

Indiana Jones no tendría miedo de esta pequeña araña, ¿no es cierto?

Una repentina desaparición del suelo hace que Harry se caiga.

Nunca lo habrá imaginado: un plataforma de juegos en el Windows.

Poniéndose a salvo de la muerte; pero, ¡cuidado con esa mariposa gigante!

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE
PC 10.000 Pta. 486DX/33
8Mb 0Mb Win 95
Activision 07 44 181 742 9400



Stephen Reid

¡GANE! ¡GANE! ¡GANE! ¡GANE!

EN ESTE PRIMER NÚMERO SORTEAMOS
UNA TARJETA ROLAND RAP-10 Y 20 PAQUETES DE SONIDO DO-RE-MIX



Gane una fantástica tarjeta Roland RAP-10

Si quiere añadir este magnífico complemento a su ordenador, debe contestar la siguiente pregunta:

Díganos otras dos tarjetas de sonido de Roland que hayan aparecido en el mercado.

Gane uno de los 20 paquetes DO-RE-MIX de Roland

Si desea tener uno de estos editores musicales diseñados para que cualquiera pueda hacer música de calidad sin nociones musicales, conteste a la siguiente pregunta:

¿Que significan las siglas MIDI?

CÓMO PARTICIPAR

Mande las respuestas en una postal o carta indicando en el sobre que usted quiere participar en nuestro concurso:

Para la sección concurso
CD-ROM La Revista,
Ediciones Zinco Multimedia;
C/. Urgel, 156, Entlo., segunda
08036 Barcelona

La fecha de cierre de este concurso sera el 25 de noviembre de 1995

NORMAS

1. Puede participar cualquier lector que no sea trabajador de la editorial, colaborador de la revista o un familiar directo o indirecto de los mismos.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en la editorial en la fecha indicada y no se aceptarán reclamaciones por pérdidas en correo o deterioro de las cartas.
4. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximas ediciones de la revista. La entrega del premio se efectuará por correo.
5. Cada participante sólo puede mandar una carta o postal para cada concurso a su nombre.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores y la decisión de los jueces es inapelable.

Arcade

APACHE LONGBOW

CLASSIC CD-ROM CLASSIC

El mejor simulador de helicópteros ya está aquí.

Hasta ahora no había nada que pudiera considerarse un simulador de helicópteros real. Ha habido muchos intentos, pero incluso los mejores de ellos carecían de lo que les convierte en más que un juego. Pero con la llegada de *Apache Longbow*, esta omisión finalmente ha desaparecido. Se han tomado algunas libertades para hacer que el juego sea más agradable, pero esencialmente están más concebidas para el fan de los simuladores que para el jugador ocasional. El modelo de vuelo es excelente y se comporta exactamente como un helicóptero real en casi todos los aspectos. Eso significa que no es tan fácil de pilotar. Es una especie de simulador de vuelo «intelectual» y hay una clara y nítida curva de aprendizaje por la que debe viajar. Honestamente le recomiendo que siga el programa de entrenamiento antes de comenzar a pilotar en serio, porque si no puede resultar algo lioso. Cuando finaliza el entrenamiento completo ya está preparado para todo. Su Apache es una bestia con muchas armas y hay algunas preciadas reglas que le obligan a contenerse. De todas maneras, como en cualquier simulador serio, para sobrevivir a cualquier misión así como para alcanzar sus objetivos, es necesario el uso juicioso del cerebro y del dedo del gatillo. Sus armas incluyen los mísiles antitanque Hellfire, guiados por láser; mísiles aire-aire Stinger; cohetes de 70 mm; y, por supuesto, la ametralladora de 30 mm. Pero también dispone de otra versión del Hellfire guiada por radar: «dispare y olvídese», con un alcance de 7 millas, muy manejable en ambientes hostiles y la razón por la cual Apache Longbow se llama así. Hay tres posibilidades para un solo jugador: misión individual, acción instantánea y campaña. Las misiones de acción instantánea son tiroteos sin más táctica que la de intentar sobrevivir. Dispone de infinidad de armas y obtiene un punto por cada cosa que destruye. Está bien como práctica antes de la verdadera batalla. Las misiones individuales ofrecen mayores retos, pero el verdadero núcleo de este simulador –como del Tornado, antes que éste– se encuentra en las campañas. La dificultad de cada misión está directamente relacionada con su actuación en los vuelos anteriores, aunque los objetivos de la misión no cambian por sí mismos. Puede alterar a su gusto los planes de la misión, cambiar los cargamentos de armas y mover los señalizadores, aunque esto no suele ser necesario porque el sistema de planificación es bastante elegante. *Apache Longbow* también permite varios tipos de juegos vía módem o en serie, así como redes de dieciséis jugadores. El juego cooperativo tiene sus ventajas, como es el hecho de que todo funciona mejor si dispone de un piloto que piensa realmente como un humano. Otras opciones incluyen volar en una combinación de piloto/pistolero con un jugador evitando el suelo mientras el otro se ocupa del objetivo. Los gráficos son correctos, pero algo anticuados. Todo es claro y expresivo, y las fuentes de luz son bastante buenas, aunque las sombras son débiles y el conjunto de la imagen es demasiado angular para tener apariencia de realidad. A pesar de ello puede acercarse tanto como desee a un objeto, sin que se distorsione . Los sonidos parecen haber sido tomados del mundo real, de manera que la atmósfera resultante es extremadamente buena.Todo esto se combina con un modelo de vuelo muy claro y que podría pasar sin problemas por la base de un simulador militar de bajo presupuesto. Todos los sistemas funcionan como si fueran reales y las armas tienen sus limitaciones, de nuevo como en el mundo real. Si tiene el más mínimo interés en helicópteros y quiere echar un vistazo al interior de la mente de un piloto de helicópteros de combate, cómprelo.



Dispare y olvídese, o dispare y vea los resultados de su esfuerzo.

¡Hummm, esta maniobra es muy difícil!

Es hora de ver si el piloto piensa como si fuera humano.

APACHE LONGBOW
PC 7.995 Pta. 486DX/33
8Mb 25Mb DOS
PROEIN
(91) 576 22 08



Todos los sistemas de *Apache Longbow* funcionan como en la vida real (arriba).

Con esta precisión, si falla el objetivo es porque es un inepto (izquierda).



Simon Bradley

Arcade



Un Porsche 911 Carrera, son 60.000 dólares para usted, y 5.000 más por la placa de la matrícula.



TNFS (The Need for Speed) tiene muy buen aspecto en SVGA. La visión de la cabina del piloto proporciona la mejor sensación de velocidad.

RECOMENDADO CD-ROM

PASIÓN POR LA VELOCIDAD

El simulador de conducción necesitaba más velocidad en el 3DO pero la versión del PC está mejorada, por si usted es muy lento

The *Need for Speed* se distribuyó en un principio para el 3DO, hace unos nueve meses y, en aquel momento era el mejor juego de conducción disponible en cualquier máquina.

Aunque con mucho éxito, *The Need for Speed* tenía sus defectos. La principal pega era la escasez de pistas (sólo tres) y la ausencia de una sensación de velocidad. *The Need for Speed* necesitaba velocidad.

Esta nueva versión para PC se ha revisado por completo, pero, ¿será un éxito? El PC ya tiene algunos buenos simuladores, como *Formula One Grand Prix*, *Indycar Racing* y *NASCAR Racing*. Hay que tener presente también que pronto van a salir varios clones de *Ridge Racer/Daytona*, la continuación de *Indycar*, además del *Formula One Grand Prix 2*. Es un delirio por los juegos de conducción.

Volviendo a *The Need for Speed*, aquí está lo que obtendrá por su compra: ocho vehículos estupendamente recreados (Lambo Diablo VT, Ferrari 512TR, Dodge Viper, Porsche 911, Chevvy Corvette ZR-1, Acura NSX, Mazda RX-7 y un Toyota Supra). Las pistas incluyen las tres de la versión en 3DO: una autopista urbana, una serpeante ruta de montaña y una pintoresca autopista costera. Cada una de ellas está dividida en tres niveles, con dos sentidos de circulación, controlados por el ordenador; además hay numerosos móviles rápidamente dispuestos a poner una multa en su sudorosa palma de la mano. Hay también tres nuevos circuitos cerrados: uno pequeño en forma de anillo, otro más grande y un circuito de montaña con algunas colinas extremadamente abruptas. Finalmente, hay una pista adicional que sólo se puede seleccionar una vez que ha batido al ordenador en las seis anteriores.

Ferrari número I, está preparado para salir.

Se proporcionan mecanismos automáticos para los más pequeños, mientras que son manuales para los mayores. Ah, y puede accionar los sistemas ABS y de tracción en los coches que los llevan incorporados. El juego suministra más opciones a los jugadores individuales que la de mover una palanca. Hay una Single Race, una carrera entre usted y ocho vehículos controlados por el ordenador, todos ellos diferentes, del Toyota al Lambo; Tournament, que es un poco como Single Race, pero con la diferencia de que sus enemigos controlados por el ordenador utilizan coches de la misma potencia que los suyos; Head to Head, usted contra un coche controlado por ordenador (donde puede escoger los vehículos a utilizar); y, finalmente, Time Trial, básicamente usted contrarreloj. Hay también una opción de módem para dos jugadores y una opción de red para ocho, en la cual puede infringir una severa derrota –o ellos a usted– a sus colegas. Se le proporcionan estadísticas, fotos y distancia en vídeo de los ocho coches. Con música.



Con policías en la persecución, a metros de la línea de meta, todo se deforma.

Y eso es todo. Parece mucho sobre el papel, pero la verdad es que no se tarda mucho en familiarizarse con las seis pistas (y la séptima, si ha sido suficientemente rápido para acceder a ella).

En este punto jugadores se van a dividir en dos campos distintos. El Camp One, en el que posiblemente los más acostumbrados a este tipo de carreras dirán que una vez que han estado allí, lo han visto y lo han probado, se aburren un poco. El Camp Two (yo mismo me encuentro allí para probarlo, con mi anorak y mis pantalones de deporte), en el que dirán: «¡Demonios, podría haber hecho la ruta alpina en menos tiempo! !Podría haber cogido una mejor posición en la curva número 33!» En este Camp Two son como caracoles que están orgullosos de ir como un rayo por la misma carretera un millón de veces; haciendo una décima menos de segundo aquí y una centésima menos allí y una milésima menos en aquella curva en horquilla.



Los nuevos circuitos cerrados ayudan a animar la carrera.

Si usted es miembro de este triste grupo de conductores, entonces le van a encantar las características de los ocho coches, especialmente si utiliza un joystick análogo.

¡Oh!, no he mencionado todavía la fluidez de los gráficos, ¿no? Bien, en un Pentium 75 , con SVGA, puede obtener una calidad de detalle de hasta el 80 por ciento (aparte del circuito cerrado de Vertigo Ridge, que incluye una sección de media milla que debería denominarse The Forest of Sudden and Inexplicable Jerko-vision).



Johnny no había visto marcas de patinazos tan impresionantes como éstas desde que iba al colegio.

Realmente, incluso en un Pentium de esta velocidad, el juego es mucho más confortable en los gráficos –muy pixelados– del standard VGA. Incluso en SVGA los gráficos no encajan con la versión 3DO, sobre todo porque el juego utiliza cientos y no miles de colores. Un poco decepcionante.

En conjunto, pues –y especialmente si usted es un deportista de la red o el módem– *The Need for Speed* proporciona el tipo de emociones y sensaciones que se le pueden exigir (especialmente usando la visión de la cabina del piloto). No se equivoque, este es un simulador muy bueno y muy divertido. Hay una demo en nuestro disco de portada de este mes, así que, pruébelo. Simplemente, antes de comprarlo tenga en cuenta –como decíamos anteriormente– que se vislumbra en el horizonte una fuerte competencia, concretamente, a un mes vista.

THE NEED FOR SPEED
PC 6.990 Pta. 486DX2/66
4Mb 3Mb DOS
☎ Electronic Arts Software (91) 304 70 91
3DO 6.990 Pta.
☎ Electronic Arts Software (91) 304 70 91



Duncan MacDonald



CYBERBYKES

Después de la debacle de *Frontier: First Encounters*, Game Tek necesita un buen y sólido lanzamiento. Desgraciadamente, *Cyberbykes* no lo es. Los gráficos son horrendos (de un standard sub Amiga), el sonido, todavía peor, y el juego en sí... bueno, si le gusta la idea de circular por un entorno de bloques, coloreados vivamente, con rampas, arcos y árboles (eso es lo que son, en definitiva), con una cosa con aspecto de mancha y que pretende ser una motocicleta, entonces siga tomando pastillas.

CYBERBYKES
PC 5.000 Pta. aprox. 486SX/33
4Mb 15Mb DOS
☎ GameTek 07 44 1753 553445

Hay que admitir que Cyberbykes cuesta unas 5.000 pesetas aproximadamente, y puede funcionar en red, pero si le pide a un amigo que juegue con usted, pronto dejará de serlo.



JW

TAMBIÉN A SU DISPOSICIÓN...



Electronic Arts Software en Tel. (91) 304 70 91, ha lanzado una misión en disco para su simulador de vuelo US Navy Fighters. Marine Fighters dispone de una serie de nuevos aparatos, incluyendo un Sea Harrier, así como una nueva batalla.

InterPlay (07 44 1235 821 666) ha distribuido *Mario's Game Gallery* para Mac –una colección con cinco juegos de tablero familiares--y para PC está *Shanghai: Great Moments*, de Activision, con versiones multimedia del clásico juego.

Disponible, de importación, para propietarios de 3DO se encuentra *Space Pirates*, el último tiroteo de American Laser Games (07 1 505 880 1718). Básicamente se trata de Mad Dog McCree en el espacio... con valores de producción al estilo de Dr Who. El 3D0 también consigue su primer juego de guerra estricto, una reconversión del muy bien valorado simulador de la Segunda Guerra Mundial, *Panzer General*, de Mindscape. Algo parecido es lo que ofrece *The Big 3*, un nuevo juego de estrategia en Windows de Warner Interactive (07 1713 914 315).



El *Battle Beast de 7th Level* (07 44 1223 425 228), una historieta de luchas optimizada para Windows 95, llegó demasiado tarde para el análisis, de la misma manera que *Al Unser Jr Arcade Racing* (derecha), en Mac y en Windows 95, de Mindscape. Vea próximamente nuestra sección Arcade.

Resolviendo problemas

Este mes le facilitamos unas ayuditas para el Hi-Octane y Discworld. También daremos un vistazo a la RAP-10 y al Pentium Overdrive.

pistas Hi-Octane

Hi-Octane no ha sido bien recibido en todas partes, pero de cualquier modo es un gran juego para muchos jugadores y tiene una apariencia fantástica en un rápido PC Pentium.

Si usted está peleándose con el juego (y no nos sorprendería que así fuera, porque la documentación que se suministra con él es mínima) no tema, siga las instrucciones y los consejos de Alex Trowers.

Rutas

Hay seis rutas, cada una de ellas totalmente diferente a las otras. Estudie cada una de ellas atentamente, poniendo especial atención en cuándo empezar su turno y, sobre todo, en cuándo acelerar.

Cada ruta tiene secciones secretas que contienen una gran variedad de objetos «buenos». Algunos se encuentran algo apartados y otros, a lo largo de la carretera. Unos se abren automáticamente, otros necesitan ser volados con misiles. Por ello es importante examinar cada ruta con detalle, manteniendo los ojos abiertos por cualquier cosa que pueda activar una nueva área.

Utilizar los atajos ahorra un valioso tiempo.

La mayoría de las rutas tienen atajos o caminos alternativos, pero no son necesariamente carreteras. Algunos son simplemente pistas polvorientas.

En la primera ruta, los tiempos más rápidos de la etapa se consiguen saltando de la segunda colina que hay después de la línea de salida, pasando por encima de la puerta que se abre y se cierra. Tomando un duro camino por el atajo y acelerando por debajo de Shield Straight puede permitirle completar etapas por debajo de los 300, ya que el tiempo es algo esencial.

Técnicas de conducción

Todos los vehículos flotan por encima del suelo y, por ello, ofrecen poca resistencia. Se acostumbra a doblar esquinas antes de lo que parece. El impulso oblicuo le llevará a la esquina, permitiéndole seguir su camino hacia adelante.


Aprenda a deslizarse por las curvas y se mantendrá en la ruta.

Al girar cada vehículo también cobra su impulso, así que debe practicar la contradirección, es decir, girar en la dirección opuesta cuando sale de una curva.

Ataque

La munición de la rápida Mini Gun (minipistola) es ilimitada, pero un uso excesivo puede provocar un sobrecalentamiento del arma y su inutilización temporal. Para evitarlo, opte por acortar las ráfagas de disparos.

Hay cuatro niveles de Mini Gun: individual, doble, supercooled y doble cañón.

En los últimos niveles de poder, tan sólo un par de ráfagas del lanzador de mísiles son suficientes para destruir un vehículo aunque esté totalmente blindado. La munición también es limitada, así que controle sus ráfagas. Espere hasta que el indicador de objetivo se ponga rojo y dispare sólo cuando lo tenga a tiro. Cuanto más cerca se encuentre, menos tiempo tendrá su oponente para esquivar al misil.

Los Boosters utilizan una pequeña cantidad de munición y sin ellos, usted es como un pato. Recuerde que tardan en cargarse, así que practique para hacerlo a tiempo (empiece a cargar mientras se va acercando a una curva, de manera que pueda disparar al enderezar).

Vaya controlando su nivel de combustible. Es fácil olvidarse de él cuando está enzarzado en un combate.


Espere a encontrarse en una recta antes de lanzar los mísiles.

Tácticas de carrera



Permanezca en cabeza durante toda una etapa para conseguir múltiples poderes.

Si le atacan por detrás, intente frenar, forzando a su oponente a pasarse de largo y entonces dispare sobre él con sus propias armas. Esta táctica funciona mejor si va a saltar y es efectiva sobre oponentes informáticos pero, tenga cuidado, le puede hacer perder posiciones.

Los oponentes humanos pueden aprender a evitar estas tácticas, así que, en lugar de esto, intente un rápido giro de 360 grados. No se sorprenda si esto degenera en una batalla, perdiendo su valioso tiempo y su armamento.

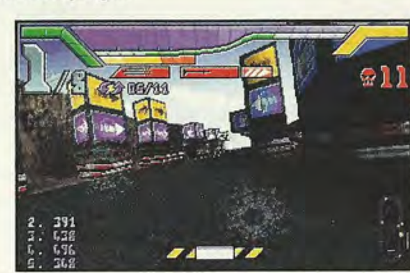
Si escucha el zumbido de un mísil, intente moverse de un extremo a otro, en teoría, así puede evitarlos.

Cuando se encuentre en medio del cielo, intente dar una vuelta completa antes de aterrizar. Los ejercicios acrobáticos aumentan su puntuación total y deja a sus enemigos temblando ante sus habilidades. Y además, un giro de 180 grados en el aire le permite derribar a los que le siguen.

Permanezca en cabeza durante toda la etapa y conseguirá el Super Car con múltiples poderes (algunos por un tiempo limitado). Para conseguirlos de nuevo, manténgase en cabeza y destruya un objetivo. La próxima vez destruya dos, y así sucesivamente.

Juegos en serie

Aquí tenemos algunas alternativas a los juegos en serie estándar. Todos requieren la colaboración de los jugadores.



Los agujeros de bala de la pantalla son un buen indicador de que ha sido alcanzado.

Team Challenge: Divida a los jugadores en dos equipos de como mínimo dos corredores, con un color diferente para cada equipo. Sume los puntos de cada jugador de manera conjunta (tanto los puntos más altos como las posiciones más bajas) después de cada carrera, para obtener el resultado del equipo. Conducir con alas puede ser tan divertido como planear emboscadas.

Tag Race: Cualquiera que cruce la línea en último lugar es la cola de la carrera. Los jugadores sólo pueden dispararle a él y sólo obtienen puntos por destruirlo (otras destrucciones hacen que el jugador que las comete pierda un punto). Cuando el jugador «cola de la carrera» cruza la línea de meta, el que va detrás de él le sustituye. El jugador que asume este papel obtiene puntos por cualquier otro jugador que asesine.

Follow the Leader: Este juego establece quién conoce las pistas y quiénes son realmente hábiles conductores. Designe un conductor como el líder y todos los demás le deben seguir, incluso si cambia de ruta o si realiza acrobacias. Si los conductores se desvían de la ruta del líder o no son capaces de imitar sus acrobacias, están descalificados. Cuando se completa una etapa, el nuevo líder es el que ha quedado en segundo lugar.

***Hi-Octane* está disponible en Electronic Arts Software (91-304 70 91) en CD-ROM para PC por sólo 11.000 pesetas.**

pequeños objetos de deseo



En una sola tarjeta ISA de 16 bits, encontraremos todo el buen saber hacer de Roland en instrumentos musicales.

Roland RAP-10

Las tarjetas de sonido se han convertido en uno de los complementos indispensables de los actuales PCs Multimedia. Para adquirir cualquiera de estas tarjetas sólo hemos de acudir a un establecimiento informático, cosa que hasta el momento no ocurría con los productos Roland.

Roland tenía enfocadas sus tarjetas como productos musicales que solamente se vendían en tiendas especializadas del gremio. A esto teníamos que añadir un precio muy elevado, que se compensaba por la alta calidad que producía la tarjeta, comparable a los sofisticados teclados del mismo fabricante.

La Roland RAP-10 hace algún tiempo que apareció en el mercado pero sólo se beneficiaban de ella un pequeño grupo de afortunados que podían adquirirla. No nos asombrará en absoluto que la tarjeta tenga características como muestreo y reproducción a 44.1 Khz en estéreo, con 8 o 16 bits de resolución, etcétera, pero una vez conectada a un par de buenos altavoces, la cosa cambia.

Para no desmerecer al resto de tarjetas existentes tendríamos que situar a la RAP-10 en un escalafón superior y compararla con el resto de teclados y sintetizadores que tienen empresas como Roland, Korg o Yamaha. La RAP-10 es un módulo General Midi embutido en una tarjeta ISA de PC, a la cual se le ha integrado un módulo para digitalización y reproducción de audio, desarrollado también por Roland.

Junto con la tarjeta se suministra un potente *pack* de software que nos permitirá empezar a trabajar con ella desde el primer momento.

Como punto negativo sólo puede achacársele el hecho de no ser compatible SounBlaster, aunque no es especialmente significativo, pues cada vez son más los juegos con soporte General Midi, o RAP-10.

La rebaja que ha tenido la RAP-10 en su precio, la coloca a la par de targetas cómo la Sound Blaster AWE-32, más popular pero con una caldad inferior al trabajar con ficheros MIDI. En resumen, una fantástica targeta de sonido que ahora disfruta de un precio muy interesante.

Precio: 35.500 Pta.
Contacto: Roland Electronics de España S.A. (93) 308 10 00



Juan Lesán

Resolviendo problemas

PENTIUM OVERDRIVE

Si Freud estuviese vivo hoy día, seguramente habría identificado lo compleja que es la envidia Pentium. Todos los propietarios de un 486 sufren de ella en un momento u otro, comprando los últimas novedades y esperando un confortable paseo al cielo de los juegos, sólo para encontrarse en un lento viaje que al final «obliga» al cambio. Si tuviese suficiente dinero...

No pasa sólo con los juegos, también el software multimedia contemporaneo y de negocios puede mostrar lo inadecuados que resultan los últimos modelos de PCs del ayer, pero nada es comparable con Magic Carpet, Wing Commander III y Flight Unlimited para hacer que su 486SX (o incluso DX) parezca como un utilitario en el mundo de la Fórmula Uno. Muchos usuarios de PC se esmeran en ir camino de la actualización para mantenerse en onda con los últimos desarrollos. Añadir más memoria o una nueva tarjeta gráfica, aliviando dos potenciales cuellos de botella, honestamente, son tareas sencillas y, comparadas con la compra de un nuevo PC, también son opciones baratas. Pero últimamente es el corazón del sistema, el procesador, quien determina el potencial máximo de un PC.

RECOMENDADO CD-ROM LA REVISTA RECOMENDADO

Los procesadores OverDrive de Intel (y productos similares como los de Cyrix) han proporcionado durante cierto tiempo una vía para que los propietarios de un 486 se actualizasen a 486 más rápidos. Fácil de instalar, y ahora muy barato, los OverDrive 486 resultan muy populares. ¿Pero qué pasa si quiere actualizarse a Pentium? Bueno, no es posible encajar un chip Pentium estándar en la placa base de un 486 porque la arquitectura del sistema es diferente, así que la única alternativa (aparte de comprar un nuevo PC, por supuesto) es instalar un nuevo procesador y una nueva placa base.

Aparte de los costes, ésta es una tarea desalentadora para el usuario novato, por lo tanto no resulta sorprendente que Intel haya estado trabajando para el mercado de consumo, en chips OverDrive Pentium relativamente sencillos-de-instalar, procesadores Pentium diseñados específicamente para trabajar con placas base de 486. El primero, un modelo de 63 MHz, apareció el pasado abril pero lo que la gente estaba esperando realmente es la versión de 83 MHz, reiteradamente aplazada, y que está disponible.



Si un lento 486 es el punto débil de su sistema, el OverDrive Pentium a 83 MHz es ideal.

Para entender los conceptos que están detrás de los procesadores OverDrive, es importante darse cuenta que la velocidad del proce-

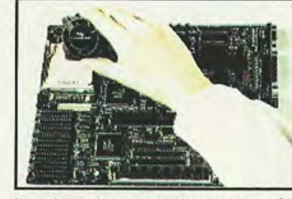
INSTALACIÓN

Instalar un OverDrive Pentium no es difícil... con tal que tenga la información correcta.

No todas las placas base 486 están preparadas para OverDrive, así que antes de gastarse nada hará bien haciendo una llamada al servicio de atención al cliente de Intel. Mantiene una lista de los tipos de máquina compatibles (actualmente existen 1.300) y ofrece indicaciones sobre cómo verificar su sistema si no está en la lista.

Los OverDrive se pueden conectar en el zócalo del procesador principal o, si está disponible, en un zócalo OverDrive. En cualquier caso, el zócalo debe tener agujeros para 238 o 237 patillas (conocidos como Zócalo tipo 2 y Zócalo tipo 3, respectivamente). Si su 486 está soldado en la placa base y no hay zócalo OverDrive, entonces no es actualizable.

En la mayoría de casos, su 486 estará montado en un zócalo LIF (low insertion force) o ZIF (zero insertion force). Para extraer un chip antiguo, desde el engaste de plástico, se requiere una herramienta proporcionada con el paquete OverDrive. Para quitar un procesador de un zócalo ZIF simplemente se levanta con la mano y se saca. Insertar el nuevo chip es una tarea sencilla aunque hay que tener cuidado para obtener la orientación correcta. De forma nada sorprendente, esto está explicado claramente en el manual.



Instalar y listo... no siempre es así

La parte más complicada de la actualización es ajustar los jumpers de la placa base. Esto no está explicado en el manual del OverDrive dado que cada placa está diseñada de un modo diferente, o sea que si no tiene el manual para su placa base/sistema puede tener problemas. De nuevo lo mejor es hablar con Intel si no está seguro o, alternativamente, con el proveedor de su PC.

Vale la pena mencionar que si usted está usando un 486 a 25 o 50 MHz es posible colocar un OverDrive a 83 MHz pero, a menos que cambie la velocidad de la placa base desde 25 a 33 MHz, sólo funcionará a 63 MHz.

Como con un procesador estándar Pentium, el OverDrive soporta cache write-back y write-through. Usando el último, cada vez que el procesador escribe en su propia memoria caché interna la información también es actualizada en la memoria del sistema. Con el write-back, el procesador no pierde tiempo actualizando la memoria de sistema hasta que el sistema lo requiera para ello.

El cache write-back es significativamente más rápido que el write-through (vea los resultados del test), pero no todas las placas base 486 lo soportan, o sea que es otra área a verificar. El método de cache es seleccionado usualmente desde el menú de ajuste de la BIOS del PC.

Servicio de atención al cliente de Intel
(91) 594 43 53
Web www.intel.com/procs/ovdrive



sador y la velocidad del reloj de la placa base están relacionados pero no han de ser necesariamente las mismas. De hecho, aunque los procesadores 486 están disponibles en una gama que va de los 25 MHz a los 100 MHz, la típica placa base funciona a 25 o 33 MHz (alguna también funciona a 40 MHz para soportar procesadores AMD).

Los procesadores 486 rápidos, OverDrives u otros, usan doble o triple reloj, como indican con el 2 o 4 (si, 4) al final del nombre del procesador. Por ejemplo, tanto el procesador 486SX a 25 MHz como el 486DX2 a 50 MHz funcionan a una velocidad de reloj en la placa base de 25 MHz, mientras que los chips 486DX a 33 MHz, 486DX2 a 66 MHz y el 486DX4 a 100 MHz, todos funcionan con una velocidad del bus de 33 MHz.

¿Aún me sigue? De acuerdo, ahora los procesadores OverDrive Pentium funcionan a dos veces y media veces la velocidad del bus, así la versión original de 63 MHz está pensada para placas base que funcionan a 25 MHz, mientras que el nuevo chip a 83 MHz es para placas base a 33 MHz. Si tenemos en cuenta que esta última es la más ampliamente usada (la mayoría de chips 486 funcionan a 33 o 66 MHz) es fácil entender por qué es tan esperado el OverDrive Pentium a 83 MHz.

Un OverDrive Pentium contiene todas las mismas características que un Pentium –arquitectura superescalar, doble vía de instrucciones, predicción de rama, un rápido coprocesador matemático y todo tipo de otro relleno técnico–, pero en la nueva envoltura de un chip diseñado para funcionar con el bus interfaz de 32 bits de una placa base 486. Incluso hay un par de mejoras en la forma de un chip cache más grande, de 32 K, y un ventilador integrado desmontable.

En apariencia, una compatibilidad Pentium del cien por ciento por un precio de calle de unas 40.000 pesetas parece un negocio atractivo para los propietarios de 486, ¿pero recomendamos los OverDrive Pentium? Pues sí y no. Don MacDonald, manager de marketing de Intel para Europa, sugiere: «Si tiene el dinero, cómprese un nuevo PC Pentium.» Francamente no podemos estar más de acuerdo. El OverDrive le dará modestas prestaciones para lo que son los estándares de un Pentium «real», sin dejarle sitio para actualizar el procesador en el futuro, el chip a 83 MHz es la última actualización de placa base 486. En contraste, los sistemas basados en Pentium serán actualizables desde principios del próximo año con la introducción de una nueva gama de OverDrives, empezando con una formidable actualización a 120 MHz diseñada para reemplazar los Pentium 60.

A corto plazo, el OverDrive Pentium a 83 MHz es magnífico, aunque con algunas condiciones. No tiene sentido actualizar el procesador si su sistema es flojo en otras áreas. Son esenciales por lo menos 8 Mb de RAM y tarjetas gráficas con un bus local rápido (VESA o PCI) para sacar el mejor partido de un OverDrive. Si usted tiene un 486SX digamos que con sólo 4 MB, añadiendo 4 Mb de memoria, ofrecerá mejores prestaciones, particularmente bajo Windows.

Si usted está seguro que el procesador es el punto débil de su sistema, entonces tiene mucho que ganar, especialmente si usa un 486 a 25 o 33 MHz. Si éste es su caso, le recomendamos mucho Pentium OverDrive. Creemos que es mucho menos interesante para quienes tengan DX2, aunque como muestran los resultados de nuestro test aún se pueden obtener buenas mejoras, mientras que los propietarios de DX4 definitivamente no lo necesitan.

Si todavía no está decidido, considere que algunos distribuidores le permiten devolver el procesador OverDrive si no está satisfecho con las prestaciones extra. No se puede argumentar contra una oferta como ésta.

Precio: 83MHz 42.200 Pta., 63MHz 39.250 Pta. (sin IVA)
Contacto: Intel Telf. (91) 594 43 56



Warren Chrismas

COMPARATIVA DE LOS RESULTADOS DEL TEST



Todos los tests fueron realizados un 486 AL2 Green PCI con 256K de caché en placa, 32 Mb de RAM, tarjeta gráfica PCI GrafixStar 700 VideoLogic y un disco duro de 1,5 Gb. Las cifras intentan comparar solamente las prestaciones del procesador.

	66MHz 486DX2	100MHz 486DX4	83MHz Pentium OverDrive caché write-back (write-through)
PC Tools Benchmark *Una guía al poder del procesador puro, un IBM AT 8 MHz=1 (cuanto mayor, mejor)*	13.5	18	20.2 (19.2)
3D Benchmark *Promedio del número de frames visualizados por segundo*	38.4	47.6	50 (45.4)
Ultimate Doom *Promedio del número de frames visualizados por segundo*	19	23.4	24.9 (21.3)
Formula 1 GP *Ocupación del procesador visualizando a 25 fps (cuanto menor, mejor)*	83%	66%	58% (66%)
Wing Commander 3 *Estimación del propio procesador (cuanto menor, mejor)*	18	14	13 (15)
WinTach *Mide las prestaciones Windows (cuanto mayor, mejor)*	96.2	134.9	168.6 (121.3)
Video for Windows *Frames perdidos al usar vídeoclip mal codificado (cuanto menor, mejor)*	84.9%	64.7%	59.1% (n/t)

ANÁLISIS

Los resultados de la comparativa muestran un gran salto en todas las prestaciones del sistema entre un 486DX2/66 y el OverDrive Pentium a 83 MHz, pero una diferencia menor desde un 486DX4/100. Encontramos que la prestaciones del OverDrive caen significativamente cuando se usó el caché write-through en lugar de la write-back (ver Instalación), soportando la predicción de Intel de una pérdida de un quince por ciento de las prestaciones. Consideramos que el soporte al caché write-back es esencial. Intel no está muy interesada en las comparaciones de velocidad entre OverDrives Pentium en sistemas 486 y «verdaderos» PCs Pentium, básicamente porque la prestación depende mucho de la placa base. Sin embargo, se puede asegurar que un OverDrive Pentium a 83 MHz (usando write-back) proporciona «aproximadamente» la misma potencia que un Pentium a 66 MHz.

Cifras aparte, el conjunto de prestaciones del sistema tienen una mejoría evidente al reemplazar el DX2 por el OverDrive. El PC realiza los diagnósticos de arranque mucho más deprisa, Windows 95 arranca más rápido y no hay que tomar un descanso cuando realiza una tarea sencilla como abrir un fichero gráfico, ya que ha reducido notablemente el tiempo de espera.

Muchos juegos que hemos probado mostraron mejoras obvias, pero ninguno tanto como Virtual Pool funcionando en modo alta resolución. De hecho, salvo unos pocos juegos (como NASCAR Racing y Flight Unlimited) se pueden usar confortablemente en VGA con los niveles gráficos ajustados al máximo.

Algunos juegos también se pueden usar aceptablemente en modo SVGA, pero en casi todos los casos con niveles de detalle ínfimos. Era de esperar, pues incluso sistemas Pentium 90 dedicados tienen conflictos en SVGA con juegos como NASCAR Racing y Magic Carpet.

Quizás Estimación del propio procesador Wing Commander 3 sume mejor. Los resultados varían desde 18 a 14 y 13, pero todos los procesadores probados fueron descritos por el programa como «moderado». Si desea tener las prestaciones de un Pentium a 133 MHz tendrá que comprar un Pentium a 133 MHz. Supongo que ya lo sabe.

Resolviendo problemas

Pistas Discworld



La peluquería. ¿Es un rulo lo que hay en el pelo de la mujer?

El desagüe es la clave para entrar al escondite de los ladrones.

Discworld, el fantástico juego de aventuras basado en el universo imaginario y en los personajes de las novelas fantásticas de Terry Pratchett, sigue ocupando los primeros puestos de todas las listas. Pero terminarlo no es tan fácil como parece –esta es la razón por la cual lo hemos puesto el primero en este apartado de pistas para los juegos en CD-ROM. Aquí no encontrará todas las soluciones a todos los obstáculos (algunos son muy obvios) pero sí las soluciones para los más complicados. Esta guía asume que usted ya tiene objetos esparcidos por el área de juego (que no son los objetos que obtiene cuando supera un obstáculo). Pero, antes de empezar, recuerde que copiar puede arruinarle toda la diversión.

PASO 1

Coja la bolsa del armario de Rincewind. Hable con el Archl Chancellor. Coja la escoba del armario que hay en el piso de arriba. Utilice la escoba para conseguir coger la maleta del armario de Rincewind. Saque el plátano de la maleta y déselo al monje de la biblioteca. Dele el libro al Arch Chancellor. Ahora necesitará cinco cosas...



El ladrón tiene muchas cosquillas ¿Tiene la pluma?

● El bastón de mando: coja la escoba del armario de la universidad e intercámbiela por el bastón de mando que tiene Windle Poon (está en el comedor de la universidad).

● El rulo: vaya al peluquero, observe el rulo y hable con la mujer. Espere a que el peluquero se ponga el rulo en el bolsillo y después hable con él. Cuando el peluquero empiece a contarnos cosas, aproveche sus habilidades como carterista y quítele el rulo del bolsillo.

● El diablillo: vaya a la plaza, coja un tomate, tírelo contra el recaudador de impuestos, repítalo y coja la lombriz del suelo. Consiga la cuerda del mostrador del Toy Shop y combínela con la lombriz. Coja grano de los establos Livery. Hable con el alquimista en el callejón y observe su cámara. Utilice el interruptor de la cámara. Utilice el grano con el frasco. Intente conseguir el diablillo. Salga fuera, utilice la lombriz en el agujero y conseguirá el diablillo.

● La sartén: necesitará el cazamariposas del psiquiátrico y la escalera del tejado del callejón. Vaya a la parte trasera de la universidad y ponga el cazamariposas en su inventario. Utilice la escalera para la ventana y el cazamariposas para conseguir el pancake. Cuando vuelva a la cocina, encontrará la sartén.

● Aliento de dragón: necesitará el espejo del palacio. Póngalo en su inventario y vaya al tejado del callejón. Utilice el espejo sobre el mástil de la bandera y después en el dragón para conseguir su aliento.



Intercambie su escoba por el bastón de Widdle Poon

PASO 2

● Para acceder al espacio L, entre en la biblioteca y observe el plátano en la oreja de un sórdido muchacho. Hable de ella con él. Dele el plátano al bibliotecario y éste le dará acceso al espacio L.

● El escondite del ladrón: Entre en el espacio L y siga al ladrón hasta su escondrijo. Llame a la puerta. Abandone el espacio L y vaya a la Broken Drum Inn. Hable con el barman y consiga el vaso. Vaya al callejón de detrás de la pescadería y coja la cuerda. Vuelva al espacio L y vaya al escondite. Haga funcionar el desagüe que está junto a la puerta, y después escóndase tras la valla. Cuando llegue el ladrón, utilice el vaso en el desagüe. Use la cuerda para entrar en el escondrijo.

● El cinturón del pescadero: Coja las pasas del estanque de lirios. Vaya a la pescadería y use la cuerda sobre el pulpo. Utilice la crema de polvo en el lavabo, use el pulpo en el lavabo, use las pasas, en el caviar del pescadero. Coja el cinturón de oro de debajo de la puerta del lavabo.

PASO 3

● El palacio: use una sanguijuela para conseguir pasar los guardias. Coja la brocha del baño. Pase por delante del trono y entre en las mazmorras. Use la lombriz en la cuerda con el agujero. Mire y use la rata: se convertirá en un diablillo. Use la manivela en el estante para coger la espada.

● El fin del mundo: use el silbato en Rincewind. Encienda un petardo y tíreselo a Polly. Use el mango de la escoba para extender la red, y úsela para recoger a Polly. Mire el sombrero y utilícelo en la horca. Use la cadena de pañuelos. En A-Tuin busque el reflejo, cójalo y use los pañuelos para volver a *Discworld*.

● El establo: use la brocha con el agua enjabonada. Utilice la brocha con el parachoques. Mire la matrícula. Mire el adhesivo del parachoques. (Ahora, en el mapa de la ciudad aparece lady Rainkin.)

● La abuelita Oggs: haga doble click en la lana. Coja el mazo de la pila de ovillos de lana. Utilice el rosetón con la oveja y el diablillo con la cámara para diablillos. Use la cámara con la oveja y la fotografía de la cámara con la fotografía del pulpo. Vaya por la trampilla. Mire las pócimas. Hable con la Abuelita de las pócimas, póngase la tarta de crema encima para besar a la abuelita.



Las sanguijuelas le ayudarán a que los guardias le dejen pasar

pequeños objetos de deseo



VIRTUAL BOY

Deje de reírse por lo bajo. Sí, sabemos que parece un Viewmaster pero es la tecnología más novedosa. Honestamente. Mientras que Sega y Sony batalla en la arena de la SuperConsola de 32 bits, Nintendo trae al mundo *Virtual Boy*, bueno por lo menos al Japón y los EE.UU. La fecha de lanzamiento en España aún está por fijar, así que actualmente sólo está disponible a través de especialistas en importación.



Red Alarm – el mejor de este mediocre montón de juegos

A pesar de su nombre, el *Virtual Boy* no tiene nada que ver con realidad virtual. Es una consola de 32 bits, basada en RISC, que usa dos pantallas de LED rojo para crear la impresión de 3D. Los objetos parecen estar en diferentes planos, dando profundidad a la imagen.

El visor envolvente asegura un contraste excelente de la visualización al no dejar entrar fuentes externas de luz. Esto, combinado con el sonido estéreo emitido por los altavoces montados en cada lado de la unidad (imagine un Gameboy pegado en cada oído), hace fácil la «inmersión». Se consigue el movimiento con el controlador que tiene dos asas, así como una batería de botones. Aquí también van las seis pilas que se necesitan para *Virtual Boy*.

Sólo están disponible un puñado de cartuchos de juego. Nosotros consideramos cuatro: *Mario's Tennis*, un juego de tenis con la acción vista desde un lado de la pista (incluido en bundle en EE.UU); *Red Alarm*, un juego 3D que combina elementos originales de los juegos de arcade *StarWars* y *StarFox*; *TeleRoboxer*, un juego de boxeo basado en robot desde una perspectiva en primera persona; y *Panic Bomber*, un típico clónico de Tetris. El mejor de ellos es *Red Alarm* que, con sus complejos entramados en 3D, muestra la potencia del *Virtual Boy* de 32 bits (el resto parecen títulos para Gameboy). *Mario's Tennis* ofrece una buena sensación de profundidad, incluso si la dimensión extra no mejora el juego. Pero es divertido, que es más de lo que se puede decir del simplón *TeleRoboxer*.

Aparte de unos pocos efectos, *Panic Bomber* no hace uso de las capacidades tridimensionales de *Virtual Boy*, y tenemos serias dudas sobre si este tipo de juegos es deseable para este sistema. Los puzzles pueden ser muy adictivos y usar *Virtual Boy* en períodos prolongados no está recomendado por Nintendo, los diseñadores de software, o CD-ROM LA REVISTA. De hecho, cada juego incorpora una función de paro automático que se activa después de cierto tiempo (normalmente diez minutos). Esta característica es una sensible aportación aunque resulta superada por los hechos. La mayoría de nuestros testers tenían los ojos llorosos después de unos pocos minutos de juego, por ello quizás un descanso forzoso al menos cada par de minutos habría sido mejor.



'Virtual Boy' no se parece a ninguna consolas existen



El *Virtual Boy* nos gustó un poco a los que le dedicamos algún tiempo, pero las primeras impresiones cuentan mucho, y muchos de nuestros testers destacaron la crudeza de la visualización y rechazaron tomarla en serio. En efecto, *Virtual Boy* se está viendo un poco como una broma por muchos. No puede usarse compitiendo con la *PlayStation* de Sony y *Saturn* de Sega, cuando ambas ofrecen una mejor experiencia de juego.

Y lo más divertido es que parece que hay gente que está dispuesta a comprar un *Virtual Boy*, incluso al precio de importación de 38.000 pesetas aproximadamente.

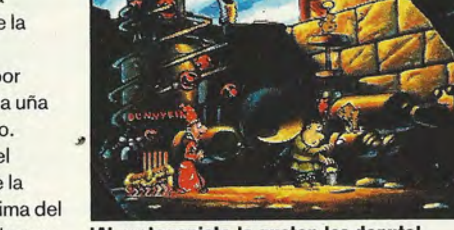
Precio: no disponible en España
Contacto: Computer Exchange 07 44 171 636 2666



Warren Chrismas

Tómese la pócima de la verdad.

● El tambor roto: use la uña con el rayo. Cuelgue el cuadro de la oveja encima del rayo. Hable con el braggart. Cuando tenga los tankards, emplee la opción de la verdad con ellos y siga la conversación, le dirá dónde está el templo de Offler. Pregúntele al camarero por el vino de bayas de sauco. Le dirá algo de los zorros.



¡Al protagonista le gustan los donuts!

ESCENA 4

● Vaya a la plaza y coja la llave de Lady Rainkin. Diríjase hacia Lady Rainkin y abra la jaula del dragón. Regrese al dragón a la plaza. Mire a Mambo. Emplee una luz rompe fuegos con Mambo. Diríjala hacia el gran dragón y Mambo le perderá.

● La plaza: Busque la llave en Lady Rainkin y cójala.

● Lady Rainkin: use la llave en la puerta del dragón. Atraviese la jaula (dése prisa en hacerlo) y recoja a Mambo.

● La plaza: use a Mambo con el dragón. Déle una luz y úsele otra vez con el dragón. Para acabar el juego, use las natillas del amor con el dragón.

Para más información sobre Disworld, contactar con Electronic Arts Software para PC y Mac. Precio aproximado 8.990 pesetas. En breve aparecerá una versión para Playstation.



¿Atascado en el puente?, emplee la alfombra.

Chris Anderson

Cómo usar La guía Electrónica DEL CD ROM DE PORTADA



1. Esta es la pantalla inicial tanto desde PC como desde Mac.



2. Todos los análisis aparecen inicialmente ordenados alfabéticamente. Si desea examinar el resto de los títulos, puede desplazarse haciendo click en los botones de scroll.

3. Para poder efectuar una consulta, haga click en el icono search, y le aparecerá la siguiente pantalla.



4. Éste es un ejemplo en el que buscamos Juegos para PC por debajo de un precio determinado.

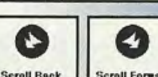
La Guía
Records Found: 10
Cyclemania £ 39.99
Dark Legions £ 35.99

5. Para ver el análisis completo, haga click en el icono View by Record.

View by Record



6. El resultado de la búsqueda estará ordenado alfabéticamente, también puede ir navegando con los iconos de scroll.



7. Para volver al estado inicial, haga click en el icono search, y desde la pantalla de búsqueda, haga click en el icono de straight away.

8. Esto dejara la base de datos ordenada alfabéticamente. Para salir, presione la opción Quit.

La Guía

La forma más sencilla y comprensiva de conocer los mejores CD-ROM

En estas páginas encontrará la información más actual de los títulos aparecidos en CD-ROM durante los últimos 12 meses. Cada referencia incluye el distribuidor (o fabricante) en nuestro país, un teléfono de contacto, las plataformas para las que está disponible y una puntuación objetiva de todos aquellos que hemos podido probar. Los discos recomendados (aquellos que tengan una puntuación de cuatro y medio o cinco), los encontrará marcados en color rojo.

Título	Fabricante o distribuidor	Teléfono	Precio	Plataforma	Puntuación
ARTE					
A Hard Day's Night	ICS	93-419 56 76	5.500	MPC	●●◐○○
La clásica película de los Beatles en CD, con el texto completo y un ensayo firmado por el crítico de cine Bruce Eder					
A Survey of Western Art	Soft Mail	93-451 30 22	7.945	MPC	
Guía visual del Arte Occidental, con ensayos sobre la materia y cerca de mil imágenes					
Cameron's Fine Art	Soft Mail	93-451 30 22	8.545	MPC	
Cuatrocientos cincuenta trabajos reconocidos de artistas y fotógrafos famosos, acompañado de numerosos clips de sonido					
Cinemanía '95	ERBE	91-539 98 72	10.900	MPC	●●●●◐
Revisiones, vídeoclips con animación, cientos de fotografías de escenas y un interfaz de usuario amigable, hacen de este CD la definitiva guía sobre el cine					
Coaste's Impressionism	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	10.995	MPC	
Más de seiscientas imágenes, con información biográfica sobre sus creadores					
Ephemeral Films	ICS	93-419 56 76	6.500	MPC	
Dos discos (cada uno con el mismo precio). De New Horizonts (1931-45) y You Can't Get There From Here (1946-1960), la crónica de la era de consumo americana					
Exploring Modern Art	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	7.495	MPC	●●●◐○
Visita a una de las más modernas galerías de arte que sirve como excusa para descubrir el arte moderno					
I Photograph to Remember	ICS	93-419 56 76	7.300	MPC	
Documento multimedia del fotógrafo Pedro Meyer sobre la lucha de sus padres para derrotar el cáncer					
Impresionism and its Sources	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	11.995	MPC	
Mil imágenes y unas amplias opciones de búsqueda, con música de Chopin y Fauvre					
Le Louvre	ERBE	91 539 98 72	No disponible	Mac/MPC	●●●●○
Por primera vez, un disco CD ha competido en cantidad de ventas con sus equivalentes en papel, y ha salido victorioso					
Microsoft Art Gallery	ERBE	91-539 98 72	10.900	Mac/MPC	
Lujosa colección de trabajos de la National Gallery de Londres, con vivos colores, animaciones y sonido					
Poetry in Motion	ICS	93-419 56 76	6.500	MPC	
Poesía y arte de Charles Bukowski, Tom Waits, William S. Burroughs y quince artistas modernos más					
Renaissance Masters	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	7.995	MPC	
Serie de dos discos, con mil trescientas imágenes con comentarios sobre cada una					
CIENCIA					
A World Alive: Saint Louis Zoo	ICS	93-419 56 76	8.995	MPC	●●●◐○
Clips de vídeo, música y una narración a cargo de James Earl Jones nos introducen en el apasionante mundo de la vida animal					
Animales peligrosos	ERBE	91 539 98 72	10.000	MPC	●●●●○
Los animales poderosos fascinan a los más pequeños. Este disco se los muestra casi todos					
Beyond Planet Earth	Seric's Room	977-33 00 56	7.375	MPC	●●●○○
Toda la información, y un poco más, sobre nuestros vecinos en el viaje cósmico de la Tierra					
Coral Reef	Electronic Arts Software	91-304 70 91	7.990	MPC	●●●●○
Título imprescindible para los amantes de la ciencia en general y el mar en particular					
Creepy Crawlies	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	9.995	MPC	
Investigación de la biología de los insectos a través de cuarenta minutos de vídeo unido a narraciones y fotografías a todo color					
Distant Suns	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	22.995	Mac/MPC	●●◐○○
Simulador de la bóveda celeste comprensivo y fácil de utilizar					
Encyclopedia of Science and Technology	McGraw-Hill	91-372 81 93	25.680	MPC	●●●●○
La mejor enciclopedia de la ciencia a un precio acorde					
Grolier Prehistoria	MindWare-Grupo SD	93-415 36 06	No disponible	Mac/MPC	●●●●○
En la prehistoria no sólo hubo dinosaurios, también empezó su andadura una raza de homínidos: los humanos					
Hongos, Enciclo. interactiva del Reino Fungi	CD Projects, S.L.	983-29 28 39	13.995	MPC	●●●◐○
Todo lo que necesita saber sobre el desconocido mundo de las setas					

Título	Fabricante o distribuidor	Teléfono	Precio	Plataforma	Puntuación
In The Company Of Whales	ABC Analog	91-634 20 00	6.200	MPC	●●●○○
Si los grandes animales le fascinan, este CD-ROM es para usted: los mayores animales de la Tierra descritos para usted					
Interactive Periodic Table	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	7.495	MPC	●●●●○
La presentación de información científica se ve mejorada con el uso de las posibilidades multimedia					
Microsoft Dinosaurs	ERBE	91-539 98 72	10.900	Mac/MPC	●●●●○
Un disco sobre dinosaurios realizado con el habitual buen gusto de Microsoft					
New Dictionary of the Living World	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	22.995	MPC	●●●◐○
Base de datos multimedia de la vida en la Tierra					
Redshift	Micronet	91-358 96 25	17.400	Mac/MPC	●●●●◐
Fotos, ilustraciones y animaciones proporcionan una absorbente mirada a nuestro sistema solar					
Space Adventure	Seric's Room	977-33 00 56	10.500	MPC	●●◐○○
Guía multimedia de los viajes espaciales y los planetas de nuestro sistema solar					
Space Shuttle	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	6.952	MPC	●●●●○
Variada y detallada guía interactiva del Transbordador Espacial y sus misiones					
The Big Green Disc	MindWare-Grupo SD	93-415 36 06	8.691	MPC	●●●◐○
El estado de salud de nuestro planeta explicado para que todo el mundo lo entienda					

CONSULTA

Título	Fabricante o distribuidor	Teléfono	Precio	Plataforma	Puntuación
Aircraft Encyclopedia	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	9.495	MPC	
Base de datos con texto e imágenes de aviones civiles y militares					
Amazonia	Charmed	91-526 55 01	5.900	MPC	●●●○○
Descubra cómo es la vida de la gente que habita en las riberas del Amazonas					
Bug Adventure	Soft Mail	93-451 30 22	9.745	MPC	●●●◐○
Estudio de los bichos más repugnantes: ideal para los niños					
Catálogo Multimedia de Sellos de España	Afinsa Multimedia	93-414 73 50	8.700	MPC	●●●◐○
Los sellos también tienen un CD-ROM. Aquí encontrará todos los emitidos en España entre 1850 y 1960					
CD Basket	Dinamic Multimedia	91-654 61 75	4.900	MPC	
Todo el basket de la liga ACB en un disco CD-ROM. Imprescindible para apasionados de este deporte					
Compton's Interactive Enciclopedia	Soft Mail	93-451 30 22	15.400	Mac/MPC	●●●○○
Ciento veinte vídeos y secuencias animadas; sonido; un atlas y 33.000 artículos con fácil uso de referencia cruzadas					
Crossword Cracker	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	10.995	MPC	
Base de datos de 170.000 palabras especialmente diseñada para resolver crucigramas					
Dangerous Creatures	ERBE	91-539 98 72	10.900	Mac/MPC	●●●◐
Los animales más peligrosos, sus costumbres y forma de vida					
Encarta '95	ERBE	91-539 98 72	24.900	Mac/MPC	●●●●○
Con un diccionario, un diccionario de sinónimos y un atlas completando la completa Enciclopedia, ésta se convierte en una obra de consulta imprescindible					
Enciclopedia del Fútbol	Mindware	93-415 36 06	8.995	MPC	●●●●○
Los equipos, los jugadores, toda la estadística... e incluso los árbitros de los mundiales de fútbol desde 1930 a 1994					
Enciclopedia Durvan	Micronet	91-358 96 25	26.100	MPC	●●●○○
Diccionario enciclopédico realizado completamente en España y que se basa en la enciclopedia sobre papel del mismo nombre					
Grolier Multimedia Enciclopedia	Cybermagic	93-280 13 87	22.650	MPC	●●●◐○
Los veintiún volúmenes de la Enciclopedia Académica con abundantes sonidos y clips de vídeo					
Guinnes Disc of Records 1994	PROEIN	91-576 22 08	11.995	MPC	●●◐○○
El texto completo de los 1003 Registros del Libro Guinnes, con fotografías, vídeo y audio					
How Computer Work	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	9.561	MPC	
Los misterios del ordenador desvelados gracias a clips de vídeo. También disponible: *How Things Work* y *How the World Work*					
How to... Computers	ABC Analog	91-634 20 00	5.000	MPC	●●●◐○
Detallada explicación de cómo funcionan los ordenadores válida para usuarios inexpertos y refrescar ideas a los expertos					
JETS	ICS	93-419 56 76	5.400	MPC	
Una completa guía de los modernos aviones a reacción					
KGB-CIA World Factbook	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	4.995	MPC	
La perspectiva que del mundo tenía el KGB antes del colapso de la URSS, junto con archivos recalificados recientemente de la CIA					
Languages of the World	Seric's Room	977-33 00 56	3.905	MPC	
Diccionario con doce idiomas, lleno de referencias cruzadas para facilitar la traducción					
Mammals	Soft Mail	93-451 30 22	7.145	MPC	
Referencia sobre los mamíferos y su medio ambiente					
Maps 'n' Facts	Electronic Arts Software	91-304 7091	8.990	MPC	●●●●○
Para organizar sus viajes o saberlo todo sobre cualquier país, nada mejor que un atlas en CD-ROM					
Microsoft Bookshelf	ERBE	91-539 98 72	29.900	MPC	●●◐○○
Completo juego de libros de referencia, con mapas y animaciones para complementar los textos					
Multimedia World Factbook	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	5.495	MPC	
248 perfiles de países con numerosos mapas en color					
Noticias para la Historia	Micronet	91-358 96 25	4.000	MPC	●●●◐○
Todas las noticias del año, nacionales e internacionales, recogidas en un CD-ROM					
Oxford English Dictionary	Librería Universitaria Autónoma	91-735 17 21	145.000	MPC	●●●●○
La segunda edición del más prestigioso diccionario de inglés. Con más de 2.400.000 citas					
People	ICS	93-419 56 76	6.500	Mac/MPC	●●●●○
Una de las más famosas revistas americanas «del corazón» hace su salto al CD-ROM					
Pill Book, The	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	5.213	MPC	
Información sobre las 1.500 drogas más prescritas					
Pixel Garden	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	5.995	MPC	
Base de datos de 522 flores y plantas ornamentales					



Instalando La Guía en PC

1. Inserte CD-ROM *Interactive* en su lector CD-ROM. Escoja *Ejecutar*, dentro del menú *archivo* del administrador de programas.

2. En la línea de comandos, escriba: *D:\GUIDE\DISK_1\INSTALL.EXE* y haga click en *OK*.

3. Le aparecerá la pantalla de FileMaker Pro. Haga click en *OK* en cada una de las pantallas que le aparezcan, sin cambiar ningún valor.

4. El programa de instalación le pedirá el disco #2. Modifique la línea de comandos e introduzca:

5. Cuando tenga instalado FileMaker PRO, haga click en *OK*.

6. volverá al administrador de programas, donde encontrará un grupo *FileMaker Pro User 2.1*, con el icono de programa. Para ejecutar la guía, haga doble click en *File Maker Pro*.

7. *File Maker*, nos solicitará la ubicación del fichero *GUIDE.FM*.

8. Cambie la unidad de disco a *D:* (o a la letra de su unidad de CD-ROM)



9. Habrá la carpeta *Guide*.

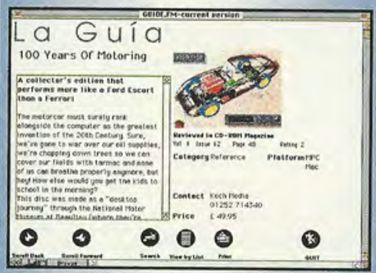


10. Seleccione *GUIDE.FM* y haga click en *OK*.

Cómo usar La Guía Electrónica DEL CD ROM DE PORTADA

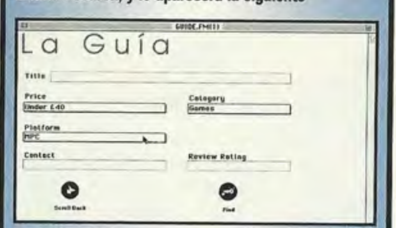


1. Esta es la pantalla inicial tanto desde PC como desde Mac.



2. Todos los análisis aparecen inicialmente ordenados alfabéticamente. Si desea examinar el resto de los títulos, puede desplazarse haciendo click en los botones de scroll.

3. Para poder efectuar una consulta, haga click en el icono *search*, y le aparecerá la siguiente



4. Éste es un ejemplo en el que buscamos Juegos para PC por debajo de un precio determinado.

5. Para ver el análisis completo, haga click en el icono *View by Record*.



6. El resultado de la búsqueda estará ordenado alfabéticamente, también puede ir navegando con los iconos de scroll.



7. Para volver al estado inicial, haga click en el icono search, y desde la pantalla de búsqueda, haga click en el icono de straight away.

8. Esto dejará la base de datos ordenada alfabéticamente. Para salir, presione la opción Quit.

Título	Fabricante o distribuidor	Teléfono	Precio	Plataforma	Puntuación
SpaceAGE	Atlantic Devices	93-804 07 02	6.500	MPC	
La conquista del espacio en toda su amplitud y profundidad. Además incluye un iprograma de dibujo!					
The 1994 Guinnes Multimedia Disc of Records	PROEIN	91-576 22 08	11.995	MPC	
Qué puede decirse sobre el famoso Libro de los Records que no se haya dicho ya. Ahora en CD-ROM					
The 1995 Grolier Multimedia Enciclopedia	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	64.995	MPC	
Puede que no supere a Encarta, pero es un pozo de información muy accesible. Lástima del precio					
The Haldeman Diaries	Electronic Arts Software	91-429 38 35	No disponible	MPC	
La era de Nixon, incluida su caída, desde la perspectiva de uno de sus asesores personales					
Warplanes	Micronet	91-358 96 25	13.920	MPC	
Buen compendio de la aviación militar					
Wine Guide	ERBE	91-528 83 12	10.490	MPC	
Se echan en falta más vinos españoles, pero es una buena guía de cata para los amantes del buen beber					

EDUCACIÓN

Título	Fabricante o distribuidor	Teléfono	Precio	Plataforma	Puntuación
Alge-Blaster 3	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	9.995	MPC	
Tutorial de álgebra para niños de 14 años o más, conteniendo más de mil problemas					
Berlitz Think & Talk French	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	26.995	MPC	
Además de leer y escuchar, este disco también enseña a escribir, sin embargo sus pantallas son algo aburridas. También disponible español					
Cuerpo Humano, El	CD Proyectos Especiales	91-403 82 00	13.975	MPC	
Estudio la morfología y los procesos vitales que tienen lugar en el organismo humano					
Discoverers, The	Soft Mail	93-451 30 22	5.655	MPC	
Desde los viajes de Magallanes a la sonda espacial Magallanes, todo un mundo de exploraciones que maravillará a los chicos					
Exploring Earth Sciences	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	13.909	MPC	
Conjunto de referencias para los estudiantes de Geografía y Ciencia					
Eyewitness Encyclopedia of Science	Zeta Multimedia	93-484 66 00	22.275	MPC	
La muestra de cómo tienen que hacerse los CD-ROM. Perfecto					
Geografía física de España	CD Proyectos Especiales	91-403 82 00	13.975	MPC	
Geografía física de la Península, Baleares y Canarias. Incluye animaciones y fotografías que facilitan la comprensión de las explicaciones					
Geología: «La Tierra, inquieta»	CD Proyectos Especiales	91-403 82 00	13.975	MPC	
Con las animaciones y las imágenes se consigue explicar cómo funcionan los fenómenos geológicos					
Hablemos inglés	ABC Analog	91-634 20 00	11.000	MPC	
Treinta lecciones de inglés que le llevan desde los conocimientos básicos hasta un nivel medio					
Incredible Cross Section Stowaway!	Zeta Multimedia	93-484 66 00	11.025	MPC	
La vida en un barco del siglo XVII					
Learn French with Asterix & Son	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	15.995	MPC	
El popular personaje de los cómics enseña inglés. También disponible francés					
Mavis Beacon Teaches Typing	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	12.995	MPC	
Los dictados en voz alta mejoran la versión CD-ROM del popular paquete de enseñanza de mecanografía					
Mundo de los minerales, El	CD Proyectos Especiales	91-403 82 00	13.975	MPC	
Información de unos mil minerales con fotografías a todo color. También ofrece la posibilidad de visitar museos y colecciones privadas de todo el mundo					
My First Incredible Amazing Dictionary	Zeta Multimedia	93-484 66 00	11.025	MPC	
Diccionario muy entretenido para niños					
Picture Electronic Dictionary	Didaco	93-237 64 00	6.900	MPC	
Agradable diccionario de inglés para niños					
Sistema Solar, El	CD Proyectos Especiales	91-403 82 00	13.975	MPC	
Posibilidad de viajar a través del Sistema Solar y conocer detalles de todos sus planetas, satélites, etcétera					
The Even More Incredible Machine	Cocktel Educative	91-381 53 32	8.700	MPC	
Más máquinas para construir y más problemas que resolver					
The Ultimate Human Body	Zeta Multimedia	93-484 66 00	17.775	MPC	
Viaje interactivo al interior del cuerpo humano					
The Way Things Work	Zeta Multimedia	93-484 66 00	17.775	MPC	
Como el libro del mismo título pero aprovechando las posibilidades de la multimedia					
TriplePlayPlus English	ABC Analog	91-634 20 00	10.995	MPC	
Aprenda el inglés comparando su pronunciación con la del disco					
Zoo 2.0	ANAYA Interactiva	91-393 88 00	7.535	MPC	
Con más de mil fotografías, 1 hora de vídeo y 45 minutos de sonidos este CD propone una visita provechosa al zoológico					

GEOGRAFÍA

Título	Fabricante o distribuidor	Teléfono	Precio	Plataforma	Puntuación
Barcelona Tour '95	OLR Soft	93-274 23 93	9.900	MPC	
Si desea visitar la Ciudad Condal y dispone de lector de CD-ROM, debe regalarse este disco. Imprescindible para turistas interesados en algo más que folklore					
CD Atlas de Catalunya	Institut Cartogràfic de Catalunya	93-218 87 58	15.000	MPC	
El primer atlas en CD-ROM realizado en España					
El Camino de Santiago	Micronet	91-358 96 25	9.775	MPC	
La guía multimedia del peregrino					
Everywhere USA Guide	Soft Mail	93-451 30 22	5.862	MPC	
Dos discos aportan una guía útil e interesante a lo mejor de América					
Exotic Japan	ICS	93-419 56 76	12.500	MPC	
Conozca la antigua cultura japonesa por medio de lecciones, juegos o adivinanzas					
Global Explorer	ICS	93-419 56 76	17.000	MPC	
Para descubrir el mundo no hay nada como un atlas, y éste es uno de los primeros en CD y más famosos					



Título	Fabricante o distribuidor	Teléfono	Precio	Plataforma	Puntuación
Globetroting wirh 3D World Atlas Tres formas de ver el mundo: división política, geográfica y fotográfica	Electronic Arts Software	91-429 38 35	No disponible	MPC/Mac/3DO	●●●●●
Last Chance to See Doble disco multimedia sobre los trotamundos Douglas Adams y Mark Cawardine	ICS	93-419 56 76	12.500	MPC	●●●●●
Maps 'N' Facts Un atlas familiar con mapas, gráficos y textos que se pueden imprimir	Electronic Arts Software	91-429 38 35	8.990	MPC	●●●●●
Oceans Below Descubra la vida que se esconde bajo las aguas a través de vídeos, narraciones, fotografías y textos	Seric's Room	977-33 00 56	3.500	MPC	
Where in World is Carmen San Diego? La potencialidad de la multimedia hace posible este juego de aventuras geográfico	Electronic Arts Software	91-429 38 35	7.990	MPC	

HISTORIA

Título	Fabricante o distribuidor	Teléfono	Precio	Plataforma	Puntuación
20th Century Video Almanac Paseo por la historia reciente	PROEIN	91-576 22 08	13.995	MPC	●●●●●
Ancient Lands Guía de las antiguas civilizaciones impecablemente producida y lujosamente ilustrada	ERBE	91-539 98 72	10.900	MPC	●●●●●
Anglo-Saxons, The El Museo Británico ha contribuido con gran cantidad de información a la elaboración de este brillante producto	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	8.995	MPC	●●●●●
Aventura de los Dinosaurios, La Narración, animaciones y gráficos fotorealísticos para una presentación multimedia	ANAYA Multimedia	91-393 88 00	9.994	MPC	
CNN Time Capsule Vídeo narrado, acompañado de comentarios y análisis estadísticos, exploran acontecimientos recientes en el mundo	Electronic Arts Software	91-429 38 35	5.990	MPC	
Exploring Ancient Architecture Paseo por los pasados tiempos de Grecia, Roma, Egipto y la Edad de Piedra	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	7.495	MPC	●●●●●
First Emperor of China, The La historia que precedió el descubrimiento del Ejército de Terracota y sus circunstancias	ICS	93-419 56 76	12.500	MPC	●●●●●
JFK Assasination Todos los puntos de vista sobre los móviles y los culpables del asesinato de Kennedy	ICS	93-419 56 76	9.700	MPC	●●●●●
Tarraco La historia más cercana también se puede colocar en un CD-ROM	ICS	93-419 56 76	6.000	MPC	●●●●●

INFANTILES

Título	Fabricante o distribuidor	Teléfono	Precio	Plataforma	Puntuación
Adventures in Fairyland Historias interactivas educacionales para niños de 4 a 8 años que proporcionan una opción de colorear en cada pantalla	ERBE	91-539 98 72	7.700	MPC	
Amanda Stories Cuentos e interacción para niños de Amanda Goodenough	ICS	93-419 56 76	8.995	MPC	
Arthur's Birthday Fiesta de cumpleaños es la excusa para contar una historia educativa para aprender jugando	Electronic Arts Software	91-429 38 35	5.990	MPC	●●●●●
Arthur's Teacher Trouble Al empezar el nuevo curso, Arthur's comprende las muchas cosas que va a aprender	Electronic Arts Software	91-429 38 35	7.600	MPC	●●●●●
Compton's Family Choice Variedad de quince juegos para toda la familia y productos educacionales	Seric's Room	977-33 00 56	4300	MPC	
Director's Lab Con este disco los niños pueden crear sus propias películas	CIC	91-326 01 20	10.000	MPC	●●●●●
Discis Books Una serie de diez discos para niños a partir de cuatro años de Beatrix Potter y Robert Munsch	ICS	93-419 56 76	5.560	MPC	
Explorapedia Divertida enciclopedia sobre el mundo animal que además educa a los niños que saben inglés	ERBE	91-528 83 12	9.900	MPC	●●●●●
Fatty Bear's Birthday Surprise Aventuras coloridas para niños diseñadas para mejorar la habilidad para resolver problemas	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	10.495	MPC	
Harry and the Haunted House Imprescindible para los niños de todas las edades. Estimula la imaginación y despierta el espíritu de investigación	Electronic Arts Software	91-429 38 35	5.990	MPC/Mac	●●●●●
Just Grandma and Me Arthur acompaña a su abuela a la playa y de paso los niños aprenden interactivamente	Electronic Arts Software	91-429 38 35	7.990	MPC	●●●●●
Kid Works 2 Kit de creatividad que escribe, dibuja y habla para niños de todas las edades	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	9.495	MPC	
Kiyeko y los ladrones de la noche El agradable cuento interactivo de Ubi Soft que explica por qué algunas serpientes tienen cascabel y veneno	Ubi Soft	93-589 57 20	6.995	MPC	●●●●●
Las aventuras de Nico Con este programa los niños pueden crear sus propios cuentos escogiendo sus personajes, los sonidos y el final de la historia	PROEIN	91-576 22 08	4.995	MPC	●●●●●
Legends of Oz Historias, juegos y clips basados en la clásica película	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	13.495	MPC	
Little Monster at School Un cuento interactivo que vale para los pequeños y los no tan pequeños	Electronic Arts Software	91-429 38 35	7.990	MPC/CD-i/Mac	●●●●●
Magic Bus Los niños descubren cómo funciona el cuerpo humano con este viaje en el autobús fantástico	ERBE	91-539 98 72	9.900	MPC	●●●●●
Magic Theatre Para que los niños puedan crear sus propias aplicaciones multimedia	Pricoinsa	93-325 44 92	5.500	MPC	●●●●
Math Blaster: In Search of Spot Anima a niños de edades comprendidas entre 6 y 12 años a mejorar sus habilidades en matemáticas a través de aventuras en cuatro dimensiones	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	9.995	MPC	



Cómo comprar un PC Multimedia



Para disfrutar de una auténtica multimedia en su PC, hay algunas cosas que debe tener en cuenta antes de ir de compras. Los PCs multimedia tienen especificaciones demasiado técnicas, que no son tan complicadas como parece a primera vista.

La primera cosa que hay que tener en cuenta, es el procesador que equipa el ordenador (podríamos compararlo con el motor de un coche). El primer procesador de la familia Intel fue el 8086 (XT), el segundo el 80186, el tercero el 80286 (AT), etcétera.
Hoy en día, el procesador mínimo necesario para ejecutar la mayoría de aplicaciones multimedia es un 486 a 25 MHz. El 486 más barato que se puede encontrar es un 486 SX. Pero, ¿qué diferencias hay entre los distintos modelos de 486?

Al igual que el motor de un coche, el procesador del ordenador se suministra en distintos modelos que se diferencian en el nivel de prestaciones. Un 486SX podríamos compararlo con cualquier utilitario gasolina de poco cubicaje (1.2 L), y de igual forma un 486 DX2 sería el equivalente en versión Inyección 16V. Sólo tiene que tener claro que un 486DX2 es mejor que un 486 SX, un DX4 mejor que un DX2, y un Pentium es superior que cualquiera de estos 486. Los 25 MHz hacen referencia a la velocidad del reloj (las RPM del coche). Cuanto más alto sea este número, más rápido será nuestro pasaporte al mundo multimedia.

Otro criterio vital es la cantidad de memoria RAM que se incluya en el equipo. Como mínimo nuestro equipo debería estar armado con 8 MBytes, si nuestro bolsillo puede soportarlo

Título	Fabricante o distribuidor	Teléfono	Precio	Plataforma	Puntuación
Peter and the Wolf	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	5.495	MPC	
Narración de Jack Lemmon y música de la Prague Festival Orchestra. Indicado para edades comprendidas entre los 3 años y los 99					
Peter Pan: Story Paint Adventure	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	9.495	MPC	
Historia dibujada en la que los niños escogen diferentes vías y observan sus decisiones animadas					
Putt-Putt Goes to the Moon	Soft Mail	93-451 30 22	3915	MPC/Mac	●●●◐○
Edudiversión exuberante. También disponibles: Putt-Putt's Fun Pack y Putt-Putt Joins the Parade					
Rodney's Wonder Window	ICS	93-419 56 76	8.900	MPC	
Los niños pueden jugar con dibujos y sonido en el loco universo de Rodney Greenblat					
Ruff's Bone	Electronic Arts Software	91-429 38 35	7.484	MPC	●●●●○
El perro Ruff busca por todas partes su hueso perdido en el magnífico libro de Living Book					
Scavenger Junt: Africa	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	7.822	MPC	
Programa de descubrimiento del mundo animal con escenas pintadas a mano que crean una aventura de aprendizaje diferente cada vez					
Sound It Out Land	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	7.822	MPC	
Aventura para mejorar las capacidades de ritmo y primeras lecturas con juegos estimulantes					
Talking Classic Tales	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	8.691	MPC	
Cinco cuentos clásicos con originales ilustraciones en color y narraciones para niños de más de tres años					
Talking Jungle Safari	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	8.691	MPC	
Estimulante safari multimedia para niños					
Teddy the Brave	PROEIN	91-576 22 08	5.495	MPC	●●●◐○
Para que los niños aprendan los rudimentos de manejar el ordenador sin que les suponga un gran esfuerzo					
The Ultimate Haunted House	ERBE	91-539 98 72	9.900	MPC/Mac	●●●◐○
Los niños deben recolectar trece objetos para poder escapar de la casa encantada					
Tortoise and The Hare, The	Electronic Arts Software	91-429 38 35	5.990	MPC/Mac	●●●●○
El famoso cuento de la liebre y la tortuga sirve de marco para otra agradable experiencia pedagógica					
Uncle Archibald	Cocktel Educative	91-381 68 24	6.250	MPC/Mac	●●●●◐
Cocktel Vision presenta con este título una colección que está, como mínimo, a la altura de los famosos Living Books					
Upside Town	ERBE	91-539 98 72	7.990	MPC	●●●◐○
Este programa desarrolla las capacidades para resolver problemas y para las operaciones lógicas					
White Horse Child, The	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	5.995	MPC	
Libro de cuentos multimedia por el premiado autor Greg Bear					
Wild Cards	Computer 2000	93-499 91 11	3.500	MPC	●●●◐○
Siete juegos de cartas para niños de entre cuatro y diez años					

JUEGOS

Título	Fabricante o distribuidor	Teléfono	Precio	Plataforma	Puntuación
7th Guest, The + Dune	Arcadia	91-561 01 97	11.490	MPC	●●●●○
Doble CD con un juego de rompecabezas creado todo con gráficos en 3D					
Aces of the Deep	Cocktel Educative	91-381 53 32	8.975	MPC	●●●●○
Controle un submarino alemán durante la Segunda Guerra Mundial					
Action Soccer	Ubi Soft	93-589 57 20	5.990	MPC	●●●◐○
El simulador de fútbol que no debe faltar en sus estanterías. Con voces que insultan al árbitro y gritos para animar a su equipo					
Alone in the Dark 2	ERBE	91-539 98 72	8.700	MPC	●●●●○
Juego de acción y aventura. Hay que verlo para creerlo. La versión para CD viene con nuevos extras y características					
Alone in the Dark 3	ERBE	91-539 98 72	7.990	MPC	●●●●○
La segunda entrega de esta terrorífica aventura gráfica es todavía mejor que la primera					
All New World of Lemmings	Electronic Arts Software	91-429 38 35	No disponible	MPC	●●●●○
Todo un clásico en los juegos de plataformas, esta vez en tres dimensiones					
Archivos secretos de Sherlock Holmes, Los	Electronic Arts Software	91-429 38 35	7.990	MPC	●●●●○
Adopte el rol del propio Holmes en esta divertida aventura interactiva					
Are you afraid of the dark?	CIC	91-326 01 20	8.990	MPC	●●●●○
Para los menores de quince años, un juego de fantasmas que les apasionará					
Battle Isle 2	Seric's Room	977-33 00 56	8.600	MPC	●●●●○
Lo mejor en juegos de guerra, con una gran cantidad de mejoras					
Battles of Time	Ubi Soft	93-589 57 20	7.950	MPC	●●●●○
Cuatro buenos juegos: Perfect General, Battle Isla, Mega-Lo-Mania y First Samurai, dan valor a este paquete					
BC Racers	PROEIN	91-576 22 08	5.995	MPC	●●●●○
Para nuestro colaborador está bien claro: BC Racers es el mejor juego arcade de carreras para PC					
Bioforge	Electronic Arts Software	91-429 38 35	6.990	MPC	●●●●◐
Una película interactiva imprescindible para los amantes de la acción. Más que recomendable, imprescindible					
Buzz Aldrin's Race Into Space	Arcadia	91-561 01 97	9.490	MPC	●●●○○
Un juego multimedia de estrategia: la carrera del espacio					
Capitol Hill	PROEIN	91-576 22 08	8.995	MPC	
Estimulante combinación de juegos y material educativo que introduce a los niños en el sistema político americano					
Castles II: Siege & Conquest	Arcadia	91-561 01 97	9.490	MPC	●●◐○○
Conquista los castillos enemigos en este juego de estrategia medieval					
Conspiracy	Arcadia	91-561 01 97	7.490	MPC	
Investigue la corrupción en la KGB, con Donald Sutherland digitalizado					
Critical Path	Cybermagic	93-280 13 87	11.275	Mac/MPC	●●●○○
Actores de carne y hueso en este juego interactivo					
Cyberia	Arcadia	91-561 01 97	9.990	MPC	●●●●○
Todas las animaciones de este juego están realizadas con programas de 3D. Imprescindible para amantes del arcade y de los juegos bien construidos					
Cyclemania	PROEIN	91-576 22 08	6.995	MPC	●●●●○
También las motos tienen por fin un buen simulador					



Título	Fabricante o distribuidor	Teléfono	Precio	Plataforma	Puntuación
Chessmaster 4.000	PROEIN	91-576 22 08	7.495	MPC	●●●●○
Gráficos soberbios y una vasta variedad de opciones hacen de éste, el definitivo juego de ajedrez					
Dark Forces	ERBE	91 539 98 72	7.990	Mac/MPC	●●●●●
La continuación de la saga de las Galaxias sigue cosechando el mismo éxito que sus predecesoras					
Darkseed	Electronic Arts Software	91-429 38 35	7.990	Mac/MPC	●●●○○
Sombrío y atmosférico juego de aventuras con HR Giger					
Dawn Patrol	Arcadia	91-561 01 97	8.490	MPC	●●●●○
Los aviones de la Primera Guerra Mundial no eran los más rápidos, pero pueden producir sensaciones fuertes					
Day of the Tentacle, The	ERBE	91-539 98 72	7.700	MPC	●●●◐○
Película de aventuras que ha probado ser muy popular entre los usuarios de todo el mundo					
Descent	Arcadia	91-561 01 97	9.490	MPC	●●●●○
Aquí no verá ni una gota de sangre, pero sentirá un gran vacío en el estómago..					
Desert Strike	ERBE	91-539 98 72	4.950	MPC	●●●◐○
Acción a raudales para los amantes del arcade, pero también encontrará suficientes elementos de estrategia					
Discworld	Electronic Arts Software	91-429 38 35	8.990	MPC	●●●●◐
Una aventura gráfica con unos diálogos fantásticos en la que tiene que tiene que solucionar los problemas que causa un dragón					
Doom II	ERBE	91-539 98 72	9.900	MPC	●●●●○
Si crear escuela significa algo, este juego es de los más significativos					
Dragon's Lair	Arcadia	91-561 01 97	9.990	MPC	
Disco muy raro de Don Bluth					
Dragonsphere	PROEIN	91-576 22 08	10.990	MPC	●●●◐○
Apasionante juego de aventuras con voz completamente digitalizada					
Ecstatica	Electronic Arts Software	91-429 38 35	8.990	MPC	●●●●○
Una historia de magia y brujería que es imprescindible para los amantes del género					
FIFA International Soccer	Electronic Arts Software	91-429 38 35	5395	MPC/3DO	●●●●○
Los simuladores de fútbol alcanzan con este juego un nuevo nivel					
Flight Unlimited	ERBE	91-539 98 72	7.990	MPC	●●●●◐
Por fin le ha salido un competidor de altura al Flight Simulator de Microsoft. Y con escenarios mucho más realistas y más modelos de aviones					
Gabriel Knight	Cocktel Educative	91-381 53 32	10.500	MPC	●●●◐○
Juego de aventuras con estilo y a veces terrorífico					
Goblins III	System 4 de España	91-381 53 32	4750	MPC	●●●○○
Entretenido juego de aventuras de estilo puzzle					
Hell Cab	ERBE	91-539 98 72	12.990	MPC	●●●○○
Aventura de viaje en el tiempo con impresionantes gráficos					
Horde, The	Electronic Arts Software	91-429 38 35	7.990	MPC	●●●◐○
Acertada mezcla de juego de estrategia y arcade					
Inca II	System 4 de España	91-381 53 32	4750	MPC	●●●○○
Una de las últimas películas interactivas, impresionante					
International Open Tennis	ERBE	91-539 98 72	7.700	MPC/CD-i	●●●◐○
Juego de tenis fácil de jugar y muy bien producido					
Interplay's 10 Year Anthology	Arcadia	91-561 01 97	8.990	MPC	●●●●○
Diez clásicos juegos, correspondientes cada uno al mejor juego de cada año de los últimos diez años					
Iron Helix	Centro Mail	91-380 28 92	9.990	MPC	●●●◐○
Juego de aventuras de estilo cinematográfico					
Journeyman Project, The	ERBE	91-539 98 72	7.990	MPC	●●●◐○
Impresionante pero lento viaje en el tiempo en este juego de aventuras					
Jurassic Park	Arcadia	91-561 01 97	6.990	MPC	●●●○○
La famosa película convertida en un juego de aventuras					
Jutland	Electronic Arts Software	91-429 38 35	9.990	MPC	●●●○○
Batalla naval ambientada en la Primera Guerra Mundial muy bien presentada					
King's Quest VII	Cocktel Educative	91-381 53 32	10.500	MPC	●●●◐○
La última entrega del popular juego de rol					
Klik & Play	Arcadia	91-561 01 97	8.490	MPC	●●●●○
Si ya está cansado de jugar con los juegos que crean los demás, con este programa podrá inventarse sus propios juegos. Además incluso puede venderlos..					
Labyrinth of Time	Electronic Arts Software	91-429 38 35	7.990	MPC	●●●○○
Venza al rey Midas resolviendo puzzles a lo largo del tiempo y el espacio					
Lawnmower Man, The	ERBE	91-539 98 72	11.990	MPC	●●◐○○
Juego con gráficos impresionantes, basado en la película del mismo título, pero que no satisface					
Legend of Kyrandia, The	Arcadia	91-561 01 97	7.990	MPC	●●◐○○
Gráficos con un colorido impresionante realizados para este juego de aventuras					
Lemmings Double Pack	Electronic Arts Software	91-429 38 35	4.990	MPC	●●●●○
Más de doscientos niveles de dificultad variable en este disco que incluye las dos primeras entregas					
Litil Devil	ERBE	91-539 98 72	7.700	MPC/CD-i	●●●○○
Puzzle de dibujos animados tipo cómic					
Little Big Adventure	Electronic Arts Software	91-429 38 35	7.990	MPC	●●●●◐
No sólo es un apasionante juego de aventuras, también posee unos personajes que le enamorarán por su sensibilidad					
Lost in Time	System 4 de España	91-381 53 32	4.750	MPC	●●●◐○
Aventura ambientada en Francia que incorpora escenas de vídeo					
Lost Treasures of Infocom. Vol. I	ABC Analog	91-634 20 00	9.430	MPC	●●●●○
Veinte juegos añejos en un solo disco. El volumen 2 contiene otros 14					
Magic Carpet	Electronic Arts Software	91-429 38 35	6.990	MPC	●●●●◐
Si los simuladores de vuelo y los juegos de fantasía son lo suyo, este disco dará satisfacción a ambas inquietudes					
MegaRace	PROEIN	91-576 22 08	7.495	MPC/3DO	●●●◐○
Vídeo de larga duración de «Lance Boyle» da vida a esta carrera futurista. Un juego apasionante					

Cómo comprar un PC Multimedia



16 MBytes son una fantástica inversión. También necesitará como mínimo un monitor SVGA de 14 pulgadas (sólo tiene que saber que SVGA es mejor que VGA, y que no por esto incrementará en exceso el precio del equipo), un disco duro de 500 MBytes (necesitará esta cantidad para poder almacenar los ficheros ejecutables de todos sus CD-ROM), y una copia de Windows 3.1 o superior (Windows 95 es una de las actuales alternativas, y parece que será una buena elección incluso para los usuarios de videojuegos).

También necesitará un lector CD-ROM de doble velocidad (si puede conseguir un cuádruple velocidad, por algo más de 8.000 pesetas, puede planteárselo, en caso contrario no necesitara más de un doble velocidad: los títulos que salen al mercado en CD-ROM no necesitan más). La tarjeta de sonido ha de ser SoundBlaster compatible. (SoundBlaster es el estándar en el mundo del sonido PC. No necesita saber nada más, solo asegúrese de que su PC tenga una.)

Por ultimo, pero no menos importante, el precio. No pague más de 170.000 pesetas por él. Si puede gastar algo más para tener un poco más de potencia, estará perdiendo dinero. Dentro de poco estará otra vez fuera de la carrera por tener más y más potencia. Es preferible hacer un gran cambio dentro de algún tiempo, que tener un poco más de potencia ahora. No compre más de lo que necesita.

Si realmente quiere un equipo TOP, pregunte por un ordenador que cumpla las normas MPC3: como mínimo un Pentium a 75 MHz, lector CD-ROM 4X, tarjeta de sonido 16 bits wavetable (esto es un extra muy superior a una SoundBlaster de clase media), tarjeta MPEG (vídeo a pantalla completa), y un mínimo muy mínimo de 8 MBytes. Un ordenador de estas características se acerca a las 400.000 pesetas, pero tendrá la absoluta seguridad de que podrá ejecutar cualquier programa.

Título	Fabricante o distribuidor	Teléfono	Precio	Plataforma	Puntuación
Microsoft Golf El más popular juego de golf, ahora para Windows en CD-ROM	ERBE	91-539 98 72	7.700	MPC	●●●○○
MTV Club Dead Un asesino se ha introducido en un escenario de realidad virtual y usted debe detenerlo	CIC	91-326 01 20	10.500	MPC	●●●◐○
Myst Soberbios gráficos en 3D, vistosos dibujos y una muy buena banda de sonido, ¡qué más se puede pedir!	Electronic Arts Software	91-429 38 35	7.990	MPC/Mac	●●●●○
Noctropolis Un difícil juego de aventuras terroríficas, muy bueno	Electronic Arts Software	91-429 38 35	8.990	MPC	●●●◐○
Novastorm Arcade al más duro estilo. Mate todo lo que se ponga por delante. Adicción garantizada	Electronic Arts Software	91-429 38 35	8.990	MPC	●●●◐○
Outpost Construya un mundo habitable para la humanidad en otra galaxia. Juego muy recomendable	Cocktel Educative	91-381 53 32	10.900	MPC	●●●●○
P.A.W.S. El primer «simulador de perro». Un juego con el que disfrutarán por igual grandes y pequeños	ICS	93-419 56 76	8.995	MPC	●●●●◐
PGA Tour 486 Otra encarnación del deporte menos violento, ésta también resuelta con elegancia	Electronic Arts Software	91-429 38 35	6.990	MPC	●●●●○
Pinball Dreams Deluxe Para no tener que bajar al bar de la esquina a jugar al millón. Juego muy realista	ERBE	91-539 98 72	5.990	MPC	●●●◐○
Pirates Gold Juego de aventuras para toda la familia	System 4 de España	91-381 53 32	3.995	MPC	●●◐○○
Police Quest IV Más casos que resolver de Sierra	Cocktel Educative	91-381 53 32	9.500	MPC	
Quantum Gate Saga futurista que gracias a actores de carne y hueso, animaciones y videojuegos consigue un impresionante efecto	Cybermagic	93-280 13 87	11.790	MPC	●●●○○
Quarantine Otra de las secuelas que nos ha dejado Doom. También debe «liquidar» todo lo que vea y culminar cada etapa con éxito	PROEIN	91-576 22 08	7.495	MPC/3DO	●●●◐○
Railroad Tycoon Deluxe El clásico juego estratégico para la gestión de una instalación de ferrocarril	PROEIN	91-576 22 08	7.495	MPC	●●●○○
Rebel Assault Entretenimiento de película llevado al PC por cortesía de LucasArts y su divertida Guerra de las Galaxias	ERBE	91-539 98 72	9.990	MPC/Mac	●●●●○
Return to Zork Juego de aventuras con gráficos inteligentes y más de una hora de diálogos	Arcadia	91-561 01 97	11.490	MPC	●●●◐○
Sam & Max Hit The Road Soberbio, atractivo, divertido, un brillante juego de aventuras de estilo dibujos animados	ERBE	91-539 98 72	7.700	MPC	●●●●○
Shadow of the Comet Las historias de H.P. Lovecraft cobran vida en este fantasmal juego de aventuras	Cocktel Educative	91-381 53 32	9.990	MPC	●●●◐○
Shadowcaster Excelente juego de aventuras con mucha acción	Electronic Arts Software	91-429 38 35	12.995	MPC	●●●●○
SimCity Enhanced Construya ciudades mientras todos los elementos se revelan en su contra. El CD-ROM viene con escenas de vídeo	Arcadia	91-561 01 97	9.490	MPC	●●●●◐
Simon the Sorceror La voz del artista Chris Barrie acompaña esta divertida aventura gráfica	ERBE	91-539 98 72	5.990	MPC	●●●◐○
Slipstream 5000 Carreras espaciales, algunas armas y enfrentamientos light y mucha acción. Violencia mínima. Especialmente recomendado para menores	ERBE	91-528 83 12	5.650	MPC	●●●●○
Space Quest VI Cinco graciosas aventura de ciencia ficción en un disco	Cocktel Educative	91-381 53 32	2.990	MPC	
Spaceship Warlock Juego de aventuras con mucho movimiento	Cybermagic	93-280 13 87	16.850	MPC/Mac	●●◐○○
Star Trek - 25th Anniversary Dirija la tripulación de la nave Enterprise a través de innumerables aventuras... ahora con las voces de los personajes originales	Arcadia	91-561 01 97	8.490	MPC	●●●◐○
Strike Commander + misiones Veinte operaciones adicionales acompañan esta versión mejorada de este simulador de combate aéreo	Electronic Arts Software	91-429 38 35	8.990	MPC	●●●●○
Syndicate + Violento pero muy adictivo en este juego ampliamente recomendado se combinan la acción y la estrategia	Electronic Arts Software	91-429 38 35	7.990	MPC	●●●●○
System shock Otro juego tipo Doom, pero éste supera al original y le mantendrá «enganchado» al ordenador más de lo deseado	Electronic Arts Software	91-429 38 35	6.990	MPC	●●●●◐
TFX Escoja uno de los tres aviones experimentales en tres diferentes escenarios de combate aéreo	Arcadia	91-561 01 97	8.990	MPC	●●●●○
The Circus En el circo todo el mundo se lo pasa muy bien, este disco no es una excepción y también gustará a los «papás»	Mindware-Grupo SD	93-415 36 06	No disponible	MPC	●●●●○
Theme Park Construya y administre un parque de atracciones en esta simulación de negocios	Electronic Arts Software	91-429 38 35	7.555	MPC/Mac	●●●●○
Ultima VII-Pagan Juego de aventura que continúa la saga. Gráficos maravillosos y diversión garantizada	Electronic Arts Software	91-429 38 35	12.995	MPC	●●●●○
Under a Killing Moon Uno de las primeras películas interactivas. Este juego inaugura una nueva etapa en los juegos por ordenador	Electronic Arts Software	91-429 38 35	10.990	MPC	●●●◐○
US Navy Fighters Uno de los mejores simuladores de vuelo de combate	Electronic Arts Software	91-429 38 35	8.990	MPC	●●●●○
Video Cube: Space Rompecabezas basado en el cubo Rubik con 126 selecciones	ICS	93-419 56 76	4.500	MPC	●●●◐○
Virtua Chess La inteligencia artificial aplicada por primera vez a un programa de ajedrez	ERBE	91 539 98 72	6.990	MPC	●●●○○



Título	Fabricante o distribuidor	Teléfono	Precio	Plataforma	Puntuación
Wing Comander III	Electronic Arts Software	91-429 38 35	9.990	MPC/3DO	●●●●◐
Si un disco está destinado a cambiar la forma en que se juega con ordenador, éste es sin duda esta increíble película interactiva					
Woodruff	Cocktel Educative	91-381 53 32	7.700	MPC	●●●●○
Lo mejor de algunos juegos para niños, es que también los mayores puede «pasárselo pipa»					
Wrath of the Gods	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	11.995	MPC/Mac	●●◐○○
Dioses y humanos compiten en este juego ambientado en la Grecia antigua. ¿Desde cuándo en ese tiempo hubo romanos?					
X-Com: Terror from the deep	PROEIN	91-576 22 08	7.495	MPC	●●●●○
Detenga la invasión de los mares de la Tierra por una raza alienígena					

MÚSICA

Título	Fabricante o distribuidor	Teléfono	Precio	Plataforma	Puntuación
Beethoven and Beyond	ICS	93-419 56 76	6.500	MPC	●●●◐○
Otro interesante trabajo sobre el famoso compositor y su obra					
Beethoven's 5th	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	8.995	MPC	●●●●○
Exploración interactiva de la Quinta Sinfonía de Beethoven					
Beethoven: The 9th Symphony	ERBE	91-539 98 72	10.900	MPC	
Análisis y comentarios sobre una de las más grandes composiciones de la música clásica					
Bob Dylan: Highway 61	Mindware	93-415 36 06	8.995	MPC/Mac	●●●●◐
La biografía de Bob Dylan en música e interactiva, el mejor CD para los seguidores del cantante y nostálgicos empedernidos					
Don't Play Track One	ABC Analog	91-634 20 00	6.500	MPC	●●●◐○
CD-ROM y CD audio en un solo disco. Una de las primeras experiencias en esta línea					
Edad de Oro del pop español, La	Dinamic Multimedia	91-654 61 75	4.900	MPC	●●●◐○
Repaso a la historia reciente del pop español: entrevistas, recitales, etcétera					
Grammy Awards, The	Micro Mailers	93-415 50 54	9.900	MPC	
Los ganadores y los nominados durante los pasados treinta y cuatro años con cientos de fotografías y más de una hora de audio					
Intro to Classical Music	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	7.495	MPC	●●●○○
Guía interactiva a la vida y trabajos de cuarenta compositores clásicos alemanes					
Microsoft Musical Instruments	ERBE	91-539 98 72	10.900	MPC	
Impresionante guía sobre más de doscientos instrumentos musicales					
Mozart: Music, Life and Times	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	3.995	MPC	
Examen interactivo de la vida y trabajos de Wolfgang Amadeus Mozart					
Mozart: The Dissonant Quartet	ERBE	91-539 98 72	10.900	MPC	
Basándose en el estudio del Cuarteto de Cuerda en C Mayor «The Dissonant», se trata de un examen multimedia de la música de Mozart					
Prince Interactive	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	8.691	MPC/Mac	●●●◐○
Rica exploración de los trabajos y vida de la estrella de Rock Prince					
Residents' Freakshow, The	ICS	93-419 56 76	12.500	MPC	●●●●○
Hojeada a los fetiches, fantasías, rituales y trágicos secretos con la música de The Residents					
Rock Rap 'N' Roll	Soft Mail	93-451 30 22	7695	MPC	
Música y canciones junto con referencias sobre una gran variedad de estilos					
Stravinsky: The Rite of Spring	ERBE	91-539 98 72	10.900	MPC	●●●●○
Mirada global e imaginativa al Rito de la Primavera y su compositor					
Tchaikovsky's 1812 Overture	PROEIN	91-576 22 08	10.995	MPC	●●●◐○
Ideal para los amantes de la música clásica o aquellos interesados en conocerla					
Woodstock	ERBE	91-539 98 72	8.700	MPC	●●●●○
Revival del más famoso festival rock de la historia					
Xplora 1	Arcadia	91-561 01 97	9.900	MPC	●●●●○
Jornada a través del insólito y maravilloso mundo de Peter Gabriel: el hombre, la música y los vídeos					

VARIOS

Título	Fabricante o distribuidor	Teléfono	Precio	Plataforma	Puntuación
AA Road Trip Planner 1993	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	7.384	MPC	
Descripciones valorativas de más de cuatro mil cuatrocientos restaurantes en UK e Irlanda					
CD Magazine	CD Media	91-356 66 29	2.995	MPC	●●●◐○
Primera revista española de temas de interés general, editada en CD-ROM					
Creative Writer	ERBE	91-539 98 72	9.900	MPC	
Colección de herramientas y recursos para escritores					
Forever Growing Garden	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	6.952	MPC	
Fantasía en la que uno debe hacer crecer su propio jardín					
Great Mystery Classics	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	6.995	MPC	
El texto de 171 historias de intriga y misterio					
Library of the Future III	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	19.995	MPC	
Todas las entradas son completas, sin resumir y accesibles en segundos					
Los mundos de J.R.R. Tolkien	Editorial CEAC	93-266 33 00	7.500	MPC	●●●◐○
El universo mágico de Tolkien analizado en este título realizado por un especialista en la materia					
Microsoft Works for Windows	ERBE	91-539 98 72	19.900	MPC	
Tutorial multimedia en línea mejora la edición en CD-ROM de éste clásico de los paquetes integrados					
Murmurs of Earth	Mindware-Grupo Silver Disc	93-415 36 06	9.995	MPC	●●◐○○
La grabación interestelar que acompaña al Voyager: sonidos e imágenes de la Tierra					
UFO	ABC Analog	91-634 20 00	7.000	MPC	●●◐○○
La multimedia y los «encuentros en la tercera fase». Un reportaje sobre los fenómenos extraterrestres					
World Cup Year 94	Arcadia	91-561 01 97	6.990	MPC	●●◐○○
Información detallada de la última copa de fútbol del mundo					

La hora de la verdad

Después de años de patrocinar a los usuarios de PC, **Jim Smith** dice que llegan los Mac Doomers.



Es el momento que los usuarios de PC han estado esperando. Doom II para Mac ha llegado finalmente. Endurecidos por dos años en el coso de la lucha a muerte, los PC Doomers apenas se pueden contener con el solo pensamiento de todos esos flojos recién llegados a Doom. Se les nota a la legua. Reteniéndose, colgados de los BBS como cowboy de sombrero negro en el saloon esperando que un Mac Doomer entre en el bar, pida un vaso de leche y muera como un bobo en una salva de fuego.

Desacostumbrados a los arcanos de la gestión de la memoria PC y a los ficheros config.sys, los usuarios de PC han aprendido habilidades de autoconfianza y crueldad que se han omitido a los usuarios de Mac. Pero podía haber sido muy diferente.

Puede ser difícil de creer ahora, pero a principios de los 80 el estado del arte en entretenimiento en ordenadores de sobremesa no era el PC sino el Apple II. Tenía todas las características clave que no tenía el PC: gráficos en color, por ejemplo. Cualquier tipo de gráficos. Sólo teniendo una pantalla y un teclado significaba que Apple II estaba varios pasos por delante en la evolución que sus predecesores.

Sierra Online creció escribiendo juegos para el Apple II. Eso hizo Broderbund. Pero si el Apple II señala los buenos tiempos de Apple como fabricante de máquinas de juegos, el primer Macintosh fue su Nemesis. El Macintosh no estaba diseñado para juegos. Tenía una pantalla en blanco y negro, 128 K de memoria, sólo estaba al alcance de un ejecutivo de Silicon Valley y, esto fue crucial, no tenía teclas de cursor. ¡Imagine! ¡La herejía! Nada para hacer saltar la rana desde Frogger o mover el cienpiés desde Centipide. (Estos primeros juegos tenían nombres geniales, ¿no les parece?).

Por supuesto la gente a la que le gustaba el Mac le gustaba mucho. Pero extrañamente estaban disfrutando tanto con el interfaz de apuntar y pulsar y haciéndose creativos con la autoedición que parecían no tener tiempo para los juegos.

Y así el Mac permaneció un poco como un remanso para juegos, como mal terreno inexplorado para cualquier desarrollador multimedia. Cuando llegó la multimedia, el Mac tuvo Myst. Muy bonito, muy intelectual, pero falto de algo que ayudó al PC a convertirse en la plataforma de juegos preferida: irreverencia y muerte. Los juegos

Que tentador resulta para las endurecidas cabezas de PC Doom simplemente conectarse con la víctima Mac más cercana y hacerla papilla

Mac siempre tienden a ser el equivalente de lego: educativos, instructivos, pero faltos de cualquier clase de bombeo de adrenalina. Entretanto el PC se iba metiendo en la sucia viscera del proverbial alienígena malo: Mortal Kombat, Streetfighter y el juego que finalmente silencio a los dudosos, Doom.

Y ahora, finalmente, tenemos Dark Forces y Doom II para Mac. Sólo un par de años después, pero aquí en la gloria de la carne y la sangre verde alienígena. Y dado que se puede jugar en red entre PCs y también Macs, que tentador resulta para las endurecidas cabezas de PC Doom simplemente conectarse con la víctima Mac más cercana y hacerla papilla hasta que no pueda más.

Por supuesto no sería gentil pero sería justo.

Después de años de condescendencia con la pobre hermandad de los PCeros -"Oh yo nunca tengo problemas con la instalación del CD-ROM, sólo hago un doble clic sobre el icono"-, ahora se les viene encima a los usuarios de Mac.

Piense en la agonía de instalar una tarjeta de sonido, capear con config.sys y win.ini para que funcione, y después ponga una motosierra a un usuario de Mac.

Una vez se haya despejado el humo y la sangre se haya secado un poco, le puede gustar reflejar las político-psico-eco-diferencias entre los dos campos.

Los Macs son buenos para el arte, el diseño y las cosas creativas. Los Pcs son buenos haciendo sumas muy rápido y empezando guerras. No querría llevar una moderna guerra de alta tecnología desde una red Mac, ¿no es asi? No a menos que la quisiera tranquila, elegante.

De hecho, si el mundo fuese de los propietarios de Mac la vida sería un continuo de reuniones asociativas de la comunidad, sesiones tranquilas, lecturas informativas y posters de protesta exquisitamente diseñados.

Mientras que si el mundo fuese de los propietarios de PC sería un auténtico Valhalla de guerras decentes, vocerío y otras expresiones viriles sin los estorbos de los temores sobre lo que todo eso supone para el niño.

En conjunto todo parece una mancha apestosa para los tipos duros, más expertos del PC que usan Doom. Pero no digan que los usuarios de Mac no pueden hacerlo. Hay una famosa victoria de un tipo Mac sobre el dios Doom de la oficina (aunque, admitamóslo, estaban jugando con un clónico Doom técnicamente inferior y decididamente orientado a Mac, Marathon), pero inevitablemente habrá más. La única advertencia que puedo hacer a los PC Doomers es que disfruten mientras puedan. Los muchachos Mac están llegando.

Macintosh Performa 5200. Descubre la multimedia.

Es un servicio en línea.

Con el Macintosh Performa 5200 no tendrás barreras para viajar a través de las autopistas de la información de la forma más sencilla. *eWorld*, el software de acceso on-line de Apple incluido en el Macintosh Performa 5200, te permite acceder a World Wide Web, a servidores FTP y utilizar los servicios de correo electrónico de Internet. Basta con hacer un clic en la plaza del barrio electrónico para acceder a todo un universo de software gratuito, servicios, entretenimiento... También puedes navegar en busca de información, contactar con grupos de discusión e intercambiar correo electrónico con cualquier usuario del mundo.

Es un editor de vídeo.

La configuración TV/Video incluye el programa VideoShop, una versión simplificada del software usado por editores profesionales de vídeo. Con él podrás editar tus propios vídeos y añadirles efectos especiales o sonido.

Es un CD estéreo.

Con el lector de CD-ROM de cuádruple velocidad interno incorporado no sólo podrás utilizar todos los títulos multimedia en CD-ROM, sino que además podrás escuchar tus CDs de audio preferidos.

Es una televisión.

¿Quieres ver tus programas favoritos en una nítida pantalla de 15"? Sólo tienes que encender tu Performa 5200 y sintonizar tu canal preferido. Telecomedias. Deportes. Lo que quieras ver. Con la tarjeta TV/Video, opcional o incluída según configuración, podrás incorporar imágenes de televisión a tus documentos y presentaciones.

Es un ordenador personal.

Como con todos los Macintosh, con el Performa 5200 podrás utilizar más de 7.000 aplicaciones. Por supuesto software de gestión, pero también cualquier aplicación para la familia. Además, con la aplicación SoftWindows opcional, podrás ejecutar aplicaciones DOS y Windows.

Es un Macintosh.

Gracias a su revolucionario diseño compacto, sólo tienes que sacarlo de la caja, conectarlo y ya está listo para empezar a trabajar. Y para que empieces a disfrutar desde el primer día, te regalamos siete CD-ROM y nueve aplicaciones*.

Es PowerPC.

Incorpora el nuevo procesador PowerPC 603 a 75 MHz. Para que disfrutes de la tecnología del futuro hoy. Porque lo importante no es lo que el ordenador puede hacer. Lo importante es lo que tú puedes hacer.

Incluye software para conexión a Internet
2 horas de acceso gratis



Solicita más información en el teléfono:

900 11 2000

* CDs: "Asterix language", "EA 3D Atlas", "Alone in the Dark", "Leonardo CD", "Myst", "Concertware", "Rock, Rap, Roll". Aplicaciones: "ClarisWorks 3.0", "At Ease", "Thinkin' things 2", "ClickArt Performa", "Millie's Math House", "Spin Doctor", "Acrobat Reader" y "eWorld 1.1".

